「やるドラ」「ときメモ」ほか名作傑作の最新情報！

Vジャンプ 9月15日増刊

特別編集増刊
定価680円(税込)

ヒロインゲームコレクション

明るくカワイく
元気な女のコでいっぱい！

紙イラスト・士郎正宗（サンパギータ）

特別企画
魅惑のヒロイン図鑑＆
名作ソフト一覧

スペシャル・インタビュー
広井王子
─「サクラ大戦」キャラを語る─

ヒロインゲームグッズ
カタログ＆
大プレゼント！

描き下ろし
オリジナルポスター
＆
特製
ヒロイン・トレカ
「やるドラ」
（ダブルキャスト＆季節を抱きしめて）
「ときめきメモリアル」

期待の新作情報満載！
「トゥルーラブストーリー2」
「センチメンタルジャーニー」
「リフレインラブ2」
「To Heart」
「エリーのアトリエ」
…And more

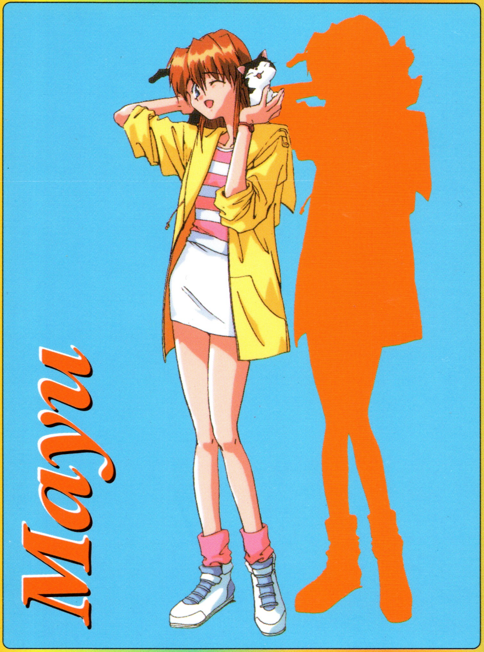
気になる「2」を徹底予想
「ときめき
メモリアル」
王道ヒロインゲームの魅力解剖

巻頭特集20ページ！
「やるドラ」シリーズ
全4作総力解析
「ダブルキャスト」
「季節を抱きしめて」
「サンパギータ」
「雪割りの花」

夏休みの宿題は、
三十一日の夜にやればいいさ。
今の君に。 夏休みのデジキューブラインアップ
好評販売中
Brave Fencer 武蔵伝
アクションRPG
6,800円
©1998 スクウェア
SDガンダム GGENERATION
シミュレーション
好評販売中／6,800円
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1998
バイオハザード2 DUAL SHOCK Ver.
サバイバルホラー
好評販売中／4,800円
©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.
パチスロ完全攻略
～ユニバーサル公式ガイドVol.3～
パチスロ実機シミュレーション
好評販売中／6,800円
©Nihon Syscom.,Ltd. ©ARUZE CORP.
クレイマン・クレイマン2
～スカルモンキーのぎゃくしゅう～
クレイメーション・アクション
8月13日販売開始予定／5,800円
上記4チェーンのほか、
四国スパーでもお求めになれます。
ゲーム買うなら、コンビニだ。
DigiCube
クレイマン・クレイマン2 ～スカルモンキーのぎゃくしゅう～:©1998 Riverhillsoft Inc.
©1998 DreamWorks Interactive L.L.C. All rights reserved. Skullmonkeys is a trademark of DreamWorks Interactive L.L.C. DreamWorks Interactive is a trademark of DreamWorks L.L.C. The Neverhood is a trademark of The Neverhood L.L.C.
"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※表示価格はすべて(税別)となります。※商品の価格・仕様などはメーカーの都合により変更となることがございますのでご了承ください。※一部店舗におきましては取り扱っていない商品もございますのでご了承ください。
株式会社デジキューブ
東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館
03-3444-5700(代)

Mitsuki Akasaka

Vジャンプ
SPECIAL CARD COLLECTION
スペシャルカードコレクション
ときめきメモリアル
ヒロインゲームコレクション特別ふろく
©KONAMI


Mayu

みるドラマから、やるドラマへ。
やるドラ

ダブルキャスト
Double Cast

赤坂美月
MITSUKI AKASAKA

身長……160cm
体重……44kg
スリーサイズ……B87/W58/H82
生年月日…… 9月30日
星座……てんびん座
血液型……O型
出身地……東京(育ちは長野)
趣味……テニス
好きなもの……スポーツ全般、掃除、洗濯
嫌いなもの……ゴキブリ
好きな食べもの……麺類(特におソバ)
嫌いな食べもの……(海の)カキ

Vジャンプ
©1998 Sony Computer Entertainment Inc.

ときめきメモリアル
Special Edition
V01

藤崎詩織
誕生日……プレイヤーが決定
星座……誕生日によって決まる
血液型……プレイヤーが決定
身長……158cm
スリーサイズ【B・W・H】
一年生時……83・56・84
二年生時……84・56・86
三年生時……85・57・86
趣味……クラシック鑑賞
クラブ活動
……誕生日によって決まる
電話番号
……○×△ー×○△○
卒業後の進路
……一流大学

KONAMI Vジャンプ © KONAMI

みるドラマから、やるドラマへ。
やるドラ

季節を抱きしめて

麻由
MAYU

身長……160cm
体重……47kg
スリーサイズ……B83/W59/H82
生年月日……不明
星座……自称おひつじ座
血液型……不明
出身地……不明
趣味……料理
好きなもの……猫、桜、エッチな本
嫌いなもの……スケベな男
好きな食べもの……肉じゃが
嫌いな食べもの……なまこ

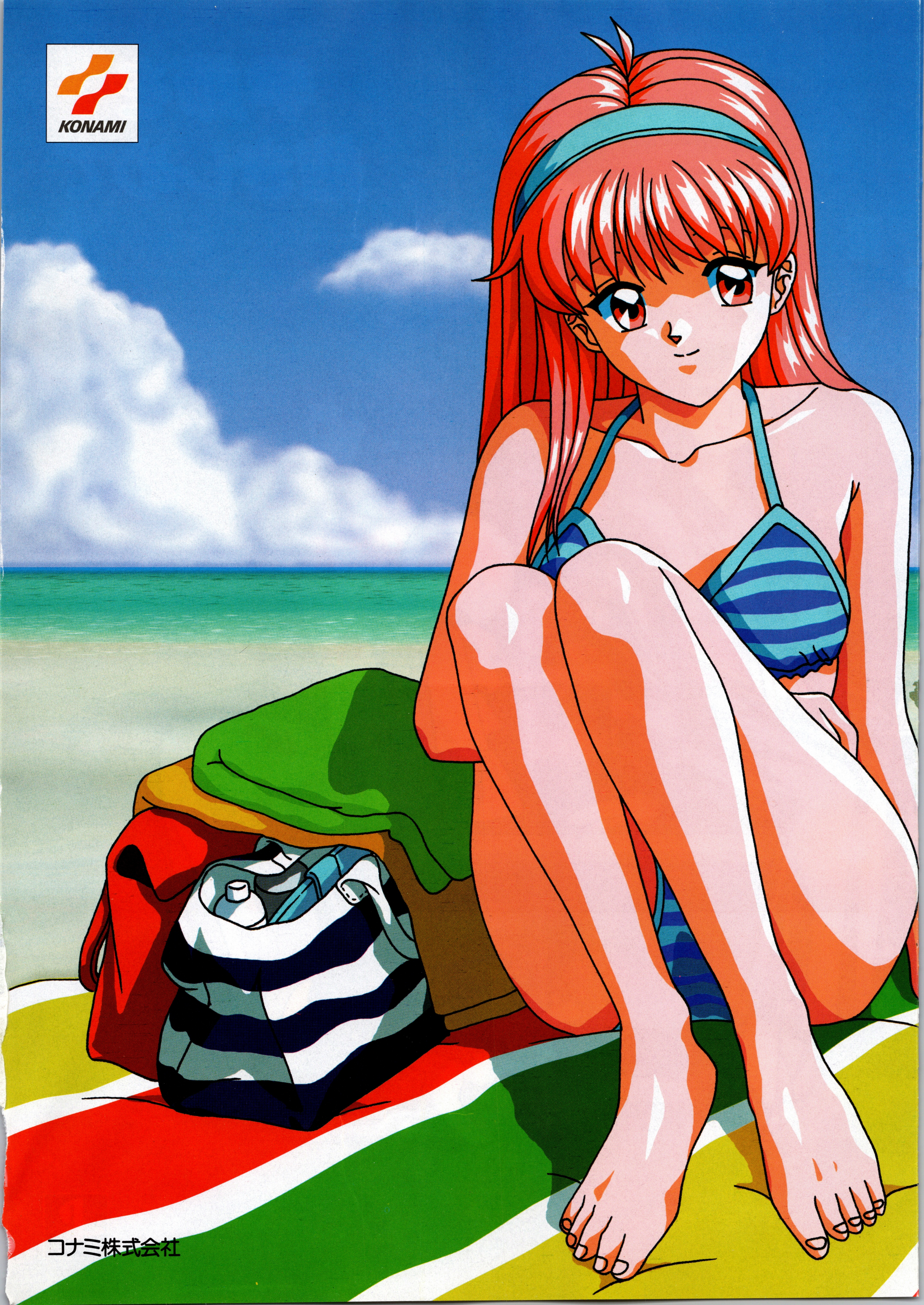
Vジャンプ
©1998 Sony Computer Entertainment Inc.
Produced by Sugar&Rockets Inc.

Vジャンプ
スペシャルカードコレクション
Special Card Collection
ときめきメモリアル

コナミコレクションカード「ときめきメモリアル」Vジャンプバージョンがついている!

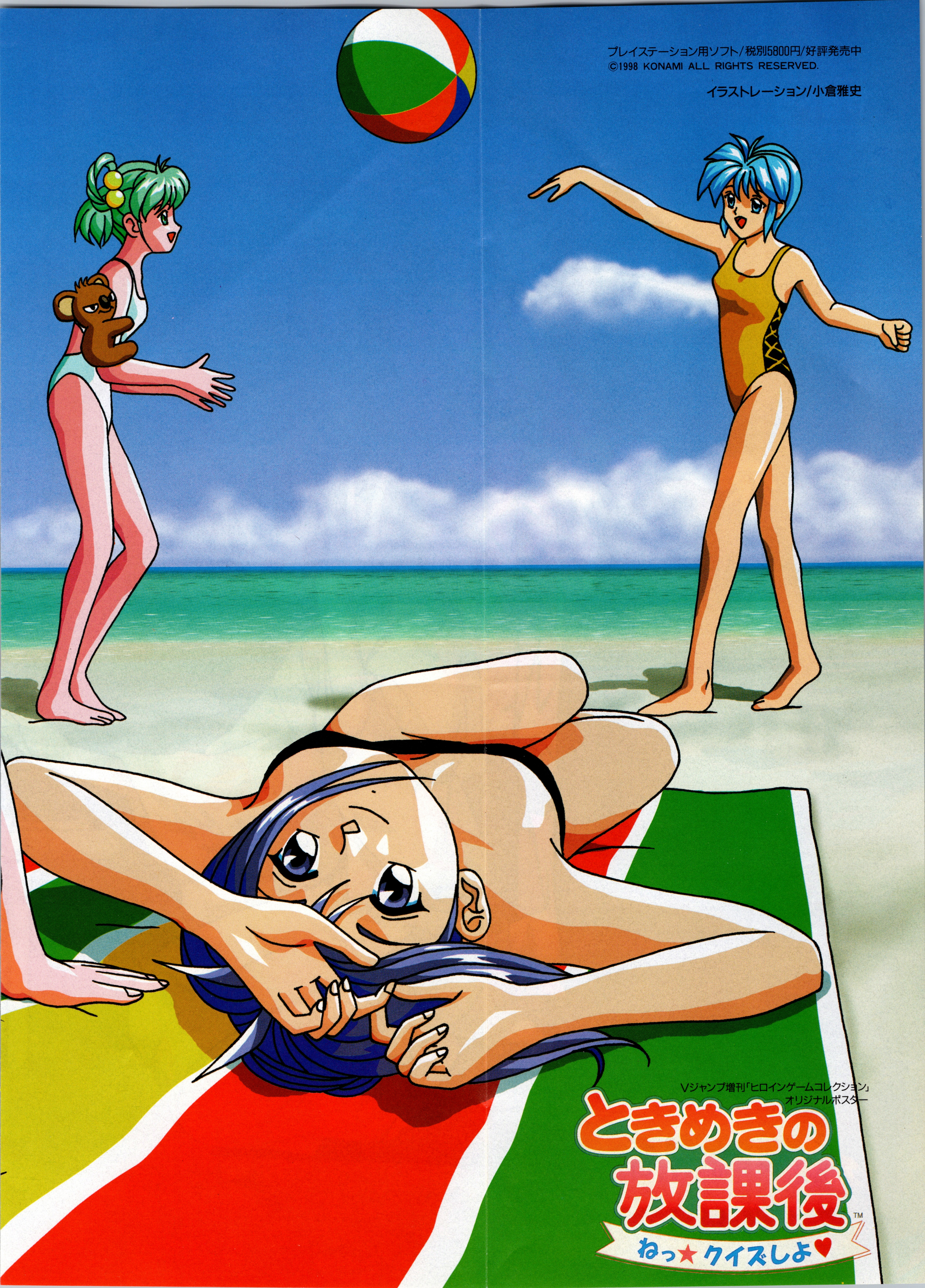
人気ヒロインゲームの「Vジャンプ」でしか手に入らないスペシャルトレーディングカードだ!
貴重なコレクションになること間違いなし!!

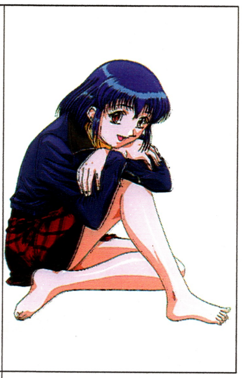
ヒロインゲームコレクション特別ふろく

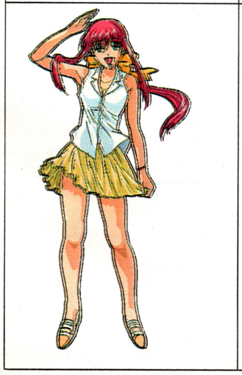
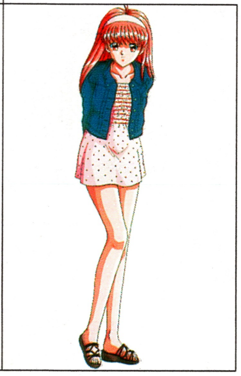

KONAMI
コナミ株式会社

Vジャンプ増刊「ヒロインゲームコレクション」オリジナルポスター
季節を抱きしめて™
プレイステーション用ソフト／税別4800円／好評発売中
イラストレーション／樋口香里
PlayStation

みるドラマから、やるドラマへ。
やるドラ TM
SUGAR&ROCKETS TM
PRODUCTION I.G
©1998 Sony Computer Entertainment Inc. Produced by Sugar&Rockets Inc.
and"PlayStation"are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"やるドラ"and"季節を抱きしめて"are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

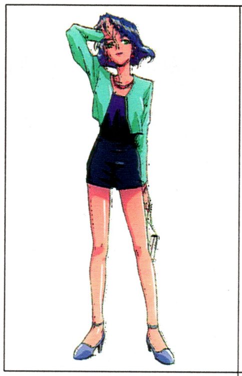
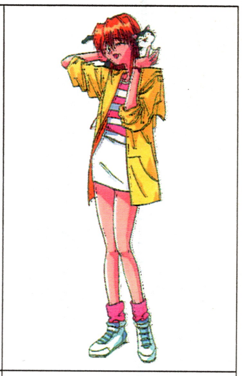
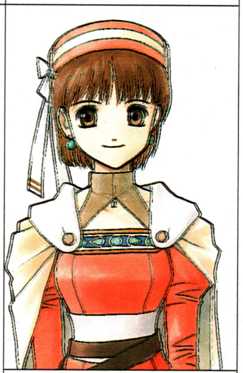

プレイステーション用ソフト/税別5800円/好評発売中
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
イラストレーション/小倉雅史
Vジャンプ増刊「ヒロインゲームコレクション」
オリジナルポスター
ときめきの
放課後
ねっ★クイズしよ♥



女の子はいつでも魅惑的

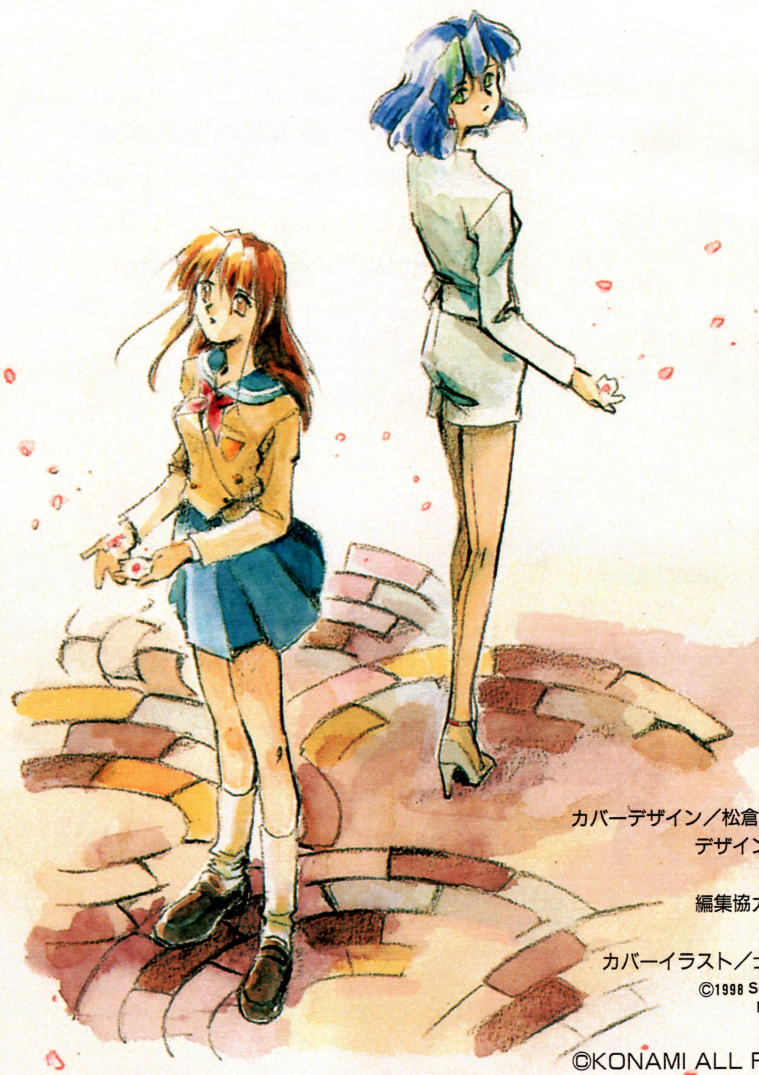
Delight,Fascination,Surprise,
Interest,Emotion·········and Love.
All enjoyable factors are there.
We love heroine-games!!

ヒロインゲームとは何か?

ヒロインゲームの定義

ヒロインゲームという名称は、多くの読者にとって聞き慣れない言葉だろう。それも当然で、ヒロインゲームとは、本書を制作するにあたり編者が用意した造語だからだ。一般に『ギャルゲー』という言葉がある。いわゆるアニメ絵の女の子を全面に押し立てた作品を総称する一種のジャンル名であるが、判断基準はかなり曖昧である。本書が提示するヒロインゲームとは、「魅力的な女の子が登場し、その女の子とさまざまな（おもに精神的な）関わりが持て、かつその関わりがゲームの目的、あるいは大半のウエイトを占める作品」である。また女の子と関わりが持てなくても、既成のヒロインゲームキャラを使っている派生作品は、ヒロインゲームの範疇に入れている。



ヒロインゲームの可能性

ヒロインゲームが今一番活気があるジャンルであることは、専門誌の発売予定表を見れば一目瞭然であろう。それは女の子を前面に出すことにより、一定の売り上げが見こめるからである。その状況は、何の工夫もない駄作を量産する一方で、「ヒロイン」をいい意味で保険にして、数々の実験作、意欲作も生みだしている。停滞気味のゲームの世界に新しい地平を切り開く可能性が、ここにある。

カバーデザイン／松倉真由美(バナナグローブスタジオ)
デザイン／バナナグローブスタジオ
渡辺章二
編集協力／株式会社キャラメルママ
株式会社スタジオハード
カバーイラスト／士郎正宗（『サンパギータ』）
©1998 Sony Computer Entertainment Inc.
Produced by Sugar & Rockets Inc.
『ときめきメモリアル』
©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
『センチメンタルジャーニー』
©BANPRESTO 1998
イラスト／ここまひ（赤い靴club）

©1998 Sony Computer Entertainment Inc. Produced by Sugar & Rockets Inc. illustration：樋口香里 ©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
©1996, 1998 ASCII Corp./Bits Laboratory ©1998 Leaf ©1998 Riverhillsoft Inc. ©GUST CO.,LTD. illustration 山形伊左衛門

VJ特別編集増刊

ヒロインゲームコレクション

CONTENTS

特別2大付録!!
①Vジャンプスペシャルカードコレクション
②ときめきの放課後ねっ★クイズしよ♥オリジナルポスター
季節を抱きしめてオリジナルポスター

最新ヒロインゲーム3大特集

第1特集
「やるドラ」の魅力と可能性〜プレイヤー(遊ぶ者)からプレイヤー(演じる者)へ
『ダブルキャスト』『季節を抱きしめて』
『サンパギータ』『雪割りの花』：P.14

第2特集
"大特集"正統派ヒロインゲーム
『ときめきメモリアル』：P.34

第3特集
ヒロインゲームセレクション
Part1
トゥルーラブストーリー2：P.48
センチメンタルジャーニー：P.52
リフレインラブ2：P.55
NOëL-La-neige/lain：P.58
Part2
To Heart：P.68
エリーのアトリエ：P.70
あいたくて…：P.72
めぐり愛して：P.74
Part3：P.176〜
どきどきポヤッチオ
フレンズ
ドキドキプリティリーグ
あのこどこのこ
ゆうわくオフィス恋愛課
DANCING BLADE 勝手に桃天使!
時をかける少女
ユーラシアエクスプレス殺人事件 ほか

SPECIAL INTERVIEW
広井王子：P.63

6タイプ13系統分類
ベストヒロイン名鑑：P.107

ゲームだけじゃ物足りないあなたに贈る!
ヒロインゲーム
グッズミュージアム：P.132

めざせヒロインマスター!!
クイズ&プレゼント応募のきまり：P.139

ヒロインゲームの系譜
〜大ゲーム洋史〜：P.75

もっと静かにGEMEをやりたいの…特別出張番外編
炎のヒロインゲーム論争!!
ヒロインゲームって
ホントに面白いのか!?：P.86

これであなたも事情通!!
最新ヒロインゲーム用語集：P.94

男のテレ道バイブル：P.96

モテモテBOYナリキリ完全攻略!!：P.102

ヒロインゲームメディアミックス探検隊：P.142

シチュエーション楽園
極上人生制作委員会
BEST LIFE PRODUCE Committee：P.146

検証 本当は好き?嫌い?
女の子から見たヒロインゲーム!?：P.156

1億総ヒロインゲーマー時代!?
隠れヒロインゲームを探せ!：P.160

この夏、流行はゲームキャラの女の子!!
あこがれのヒロインに大変身!!：P.171

SCEとプロダクションI.Gのコンビが送りだすジャンルを超えた映像作品

『やるドラ』は、ＳＣＥ傘下の制作会社シュガー＆ロケッツと、ゲームムービーやアニメーション制作で有名なプロダクションI.Gが手を組んで作った作品だ。シュガー＆ロケッツと言えば『がんばれ森川君２号』『I.Q.～インテリジェントキューブ』などの代表作がある。一方、プロダクションI.Gは、'97年公開の『劇場版／新世紀エヴァンゲリオン』などで名高い。この両者が、お互いの持つ技術をすべて注ぎこんで完成させた『やるドラ』は、まさに『やるドラ』としか呼べない新ジャンルを確立することに成功したのである。

ゲーム新世紀宣言
『やるドラ』

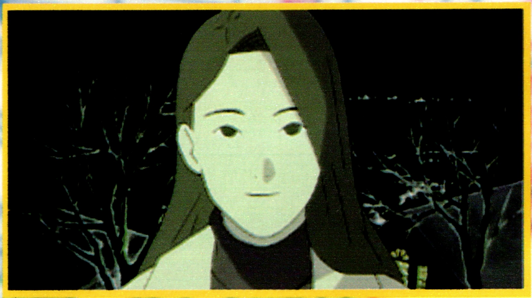
『ダブルキャスト』

「見るドラマからやるドラマへ」の提示した『やるドラ』。既存のゲー

年内4タイトル順次リリース

『季節を抱きしめて』

『サンパギータ』

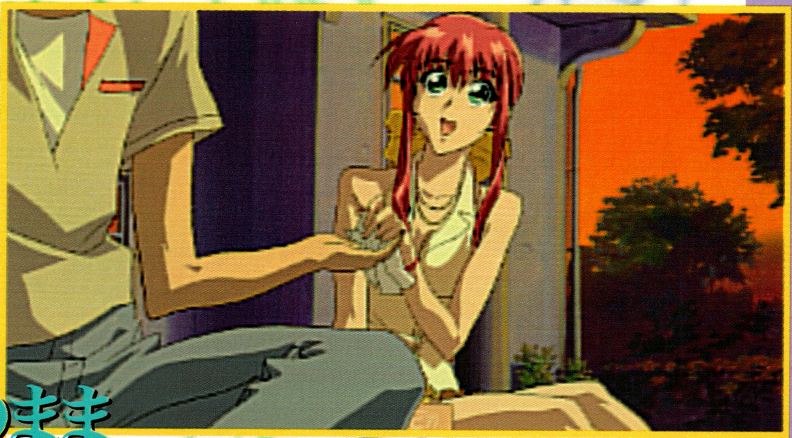


『雪割りの花』

©1998 Sony Computer Entertainment Inc. Produced by Sugar & Rockets Inc.

アニメーションとゲームの完全なる融合

今までのゲームでは、「ゲームパート」と「アニメパート」というように、両者が完全に分離していた。しかし『やるドラ』では、ゲームとアニメーションが完全に一体化し、切り離せないものとなっている。その結果、アニメーションは従来のような「ゲームパートのおまけ」ではなく、「ゲームの演出の一つ」になった。これが『やるドラ』最大の特徴の一つである。



流れる映像がそのまま1本のストーリーになる

の魅力と可能性

コンセプトのもとユーザーに新しいゲームの形を
ムとはまったく異なる作品群を徹底的に検証する。

〜プレイヤーからプレイヤーへ〜

「遊ぶ者」

「演じる者」

シナリオがキャラクターに追いついた

キャラクター依存からの脱却

『やるドラ』では、作品ごとに異なるデザイナーが数々の魅力的なキャラクターを描いている。だが、そのキャラクターの魅力を最大限に生かすのは、マルチシナリオ・マルチエンディングに支えられた「ドラマ」である。また現代劇という従来のＴＶアニメではほとんど見られないテーマを扱っている点も、ドラマ性を高める上で重要な役割を果たしている。「キャラクターの魅力に負けない、厚みのあるシナリオ」と「今までのアニメ作品ではほとんど触れられなかったテーマ」の２つを兼ねそなえることで、『やるドラ』は今までの作品にはなかった、新たな魅力を生みだすことに成功したのだ。

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

みるドラマから、やるドラマへ。
やるドラ™

Four Seasons' Stories

タイトルごとに四季折々の情景を織りこみつつ「ファンタジー」「サスペンス」「バイオレンス」「純愛」という個別のテーマを描いた4作品。

やるドラ作品

春

季節を抱きしめて

●発売中（7月23日）　●価格／2枚組・4800円（税別）

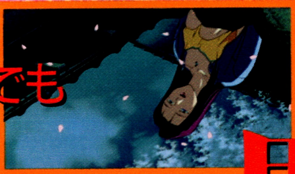
桜の樹の下で出逢った女性達の揺れ動く心が織りなす人間模様

長かった浪人生活を終え、無事に大学へ入学できた「ボク」。この大学には「悲恋桜の下で出逢った男女は必ず別れる」という伝説がある。そして「ボク」は彼女と出逢った。思い出の少女、麻由と…。

いつまでも

色褪せる事ない思い出よ

悲恋桜とともにあれ



秋

護りたい女性がいる

1人の女性を巡ってのマフィアと暴力団の抗争に巻きこまれた男と女の人間模様

路地裏で傷つきうずくまる女性、マリア。身元も分からぬ外国人の彼女に対し、「僕」は警察へ行く事を勧めるが、彼女は首を横にふる。雨に打たれて震える彼女を放っておけず、彼女を自宅へ連れていくのだが…。

たとえ命を賭してでも

サンパギータ

●発売日／'98年10月予定　●価格／2枚組・未定

四季が織りなす人間模様

アニメーションとしては描かれることの少ない「現代」を舞台として展開する「やるドラシリーズ」の、4つの季節の物語を紹介する。

ダブルキャスト

●発売中（6月25日） ●価格／2枚組・4800円（税別）

表裏一体の二面性

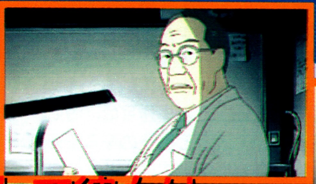
いわくつきのシナリオを撮影する映研メンバーを襲う恐怖と驚愕の人間模様

酔いつぶれてゴミの山に倒れていた「僕」を介抱してくれた少女。彼女の名は赤坂美月。行くあてがないという彼女に、「僕」は自分の家へ来ないかと声をかける。こうして「僕」と美月の奇妙な同居生活が始まった…。

夏

ダイジェスト

冬



嘘

そして彼女は

偽り

自ら記憶を封じた…

別離

雪割りの花

●発売日／'98年11月予定 ●価格／2枚組・未定

雪降りしきる北海道の港町で繰りひろげられる愛と哀しみの人間模様

「僕」は同じアパートに住む女性に想いを寄せていた。その彼女は婚約者を事故で失い、哀しみのあまり「僕」を婚約者と思いこむ。この嘘と偽りでぬりかためられた日々は、いつまで続くのか…。

東郷光宏（とうごう みつひろ）

プロダクションI.G Gスタジオ代表。『やるドラ』シリーズのゲームシステムデザイン担当。自らの執筆活動用に「四谷光宏」のペンネームを持つ。

西久保瑞穂（にしくぼ みずほ）

『やるドラ』シリーズ全作品のアニメーション総監督。『季節を抱きしめて』は演出も担当している。代表作は『電影少女』OVA版など。

写真撮影：武田諭

『やるドラ』スタッフインタビュー①

PRODUCTION I.G

ゲームデザイン 東郷光宏
アニメーション総監督 西久保瑞穂

去る6月23日、東京・国分寺市にあるプロダクションI.G INGスタジオにて、お2人から『やるドラ』制作秘話を伺うことができた。その模様をお伝えしよう。

STAFF INTERVIEW

●『やるドラ』企画スタート

東郷　ちょうど僕が某メーカーを辞めて、今の会社に移って企画を立ちあげたのが、1996年の4月ぐらい。当初の企画では4本がワンパッケージだったんですが、スケールアップを図ろうということで4つに分けることになりました。最初に作ったプロトタイプは『季節を抱きしめて』だったんですが(Key Words①)、絵コンテとか、今まで作ったものを全部破棄して、西久保監督に新しいボリュームで作ってもらいましょう、ということになったのが平成8年の10月か11月頃ですね。

●作品のテーマ

東郷　ちゃんとしたドラマをゲーム機というフォーマットにのせよう、というところから企画がスタートしています。扱う題材は、恋愛というキーワードがあって、ターゲット年齢層はちょっと高め、舞台も現代ということで(Key Words②)決めました。そしてなにより、うちの会社の映像表現力を生かし、ドラマ作りを重視した企画をたてました。

●リプレイについて

東郷　主人公に声がつく、という3作目からの仕様はつい最近決まったんです(笑)。もともと『雪割りの花』ではそのシステムでいこうと思ってましたが。リプレイした時に、よりドラマ的に見せるには、主人公のセリフが入っているべきだ、という意見は前からあったんで(Key Words③)。

西久保　多分、ゲーム中はあってもなくても気にならないんですけど、リプレイの時って寂しいんですよね。他は全部効果音も声も音楽も入っているのに、主人公のところだけスポーンと全部声が抜けちゃうというのは。

●キャラクターデザイン&声優

西久保　キャラクターデザインは、まず最初に話が4本あったので、いろんな人にキャラクターを発注していって、その中から「この人が一番この作品の内容に合っている」という人にお願いしました。ただ4作目は、もともと「こんな絵を描く人」というのをこちらで想定していて、これに関しては、リアルで地味で暗い話だから絵も違う感じでいいから、ということで(笑)。現場サイドのわがままで作らせていただいたと言えなくもないですね。

声優さんは僕とか東郷、各演出担当さんと音響監督さんで話をして。あとはもう普通のアニメと同じようにオーディションをして、一番合ってる人を選びました。

●語られなかったドラマ

西久保　『季節』のほうは綺麗なお姉さんをもうちょっと出したかったですね。『ダブルキャスト』でも、「主人公と遙が結ばれる」とかっていう話も作りたかった(Key Words④)。

東郷　シナリオ自体はあったんですよ。

西久保　CD-ROMの容量の問題で、それを入れると中途半端になってしまうんで……。

東郷　それでカットしたんですよね。

●ユーザーに一言

東郷　うーん、全作遊んで欲しいですね(笑)。このシリーズって漫画の単行本のような性質を持っているから、1回遊んだあと、しばらくしてまた手にとって頭から遊びたくなるという感じで、末永くおつきあいしてもらいたいなあと思います。

西久保　4本別々のカラーで作ったんで、万一どれか1作は自分の好みに合わなくても、他の作品が合うとか、4作それぞれの味わいがわかってもらえれば嬉しいな、と思います。

Key Words キーワード

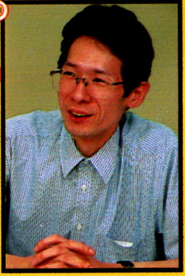
①シリーズのプロトタイプ？

➡好評発売中の『季節を抱きしめて』。これが先に出ていれば、4作品が春夏秋冬ときれいに並ぶことになったはずだ。

「4作それぞれの違いを味わってもらえると嬉しいですね。」

②現代劇

「正直言って、ここまでのボリュームは想定してなかったです(笑)」



⬅ロボットものや魔法ものなどが主流のアニメーション業界において、現実世界を舞台にした作品は非常に珍しい存在だといえよう。『雪割りの花』

③リプレイモード

⬇「友だちのリプレイデータを見せてもらって、自分がまだ見ていないシナリオを楽しむという方法もありますよね」とは東郷さん。

➡『ダブルキャスト』

④語られなかったドラマ

⬆➡CD-ROM 2枚組いっぱいにプログラムやムービーが詰めこまれた両作品。結局入りきらずにカットされた話がいくつもあったそうだ。(上『季節を抱きしめて』・右『ダブルキャスト』)

やるドラに与えられる結末は一つではない

ドラマを「見て」楽しむのではなく「やる」楽しみ方とは？　サウンドノベルでもなく、アドベンチャーでもない新ジャンルのマルチドラマを分析。やるドラに秘められたドラマ性を探る。

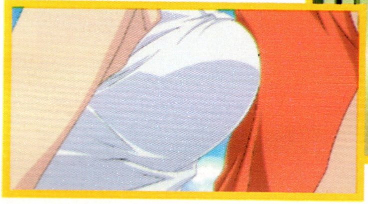
シナリオ群

ドラマの基本構造

主演俳優はプレイヤー自身

プレイヤーはキャラクターを動かすのではなく、役者の一人「ぼく」（主人公）として登場。「ぼく」を中心に、ストーリーが進行してゆく。

⬇時折画面に登場する「ぼく」の姿。顔はハッキリしないが、物語を大きく左右する重要な役どころだ。



➡右『季節を抱きしめて』・左『ダブルキャスト』

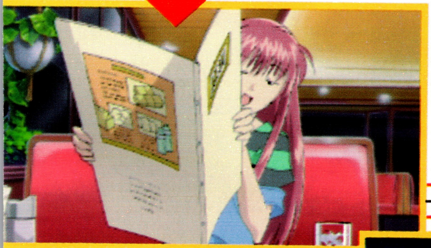
⬅ドラマとはいえ、こんなに接近されたら思わずコントローラを握る手が汗ばんじゃう。主人公の役得か？

気分しだいでシナリオが変化する

シナリオの分岐点では選択肢が表示される。選んだ選択肢ごとに異なる展開があり、1回のプレイでは遊び尽くせない楽しみがある。

1を選択

2を選択



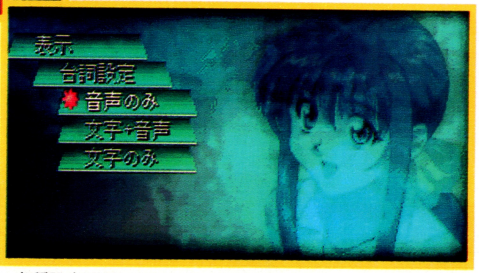
⬆展開により登場人物たちが見せる表情もさまざま。⬅女の子の気持ちを考えて行動するか、自分の気分で動くか選択は自由なのだ。（『ダブルキャスト』）

●やるドラの特徴

プレイヤーは主人公としてゲームに登場し、選択肢を選ぶことによってシナリオが変化してゆく様子を体感できる。

●ドラマ性を高める要素

デュアルショックによる振動が、よりリアルなドラマを演出。台詞表示やBGMの音量など自由に設定変更できる。



⬆各種設定画面はドラマを盛りあげるための重要な要素。設定を変えて自分に合った演出を楽しもう。（『ダブルキャスト』）

既存のアドベンチャーとどこが違うのか？

屈指のアニメーション技術を使った演出

迫力のアニメーションムービー

やるドラの特徴とも言うべき、全般にわたるアニメーション。これまでのアドベンチャーやサウンドノベルとの大きな違いであり、やるドラのドラマ性を出すための、演出効果の一つでもある。

➡登場人物のキメ細やかな動きが美しい。作品に合った色使いや微妙な表情の変化などアニメーションでしか出せない演出効果で作品を盛りあげる。すべてがドラマ性を強調する重要な要素だ。（『サンバギータ』）

ゲームの枠を取りはらったドラマ

やるドラの持っているゲーム性

ユーザーがすぐにドラマに集中できるように、やるドラはシステムなどのゲーム性を、あえて簡略化している。

➡ドラマ性を追求した結果、ゲーム性に当たる部分は選択肢のみになった。（『ダブルキャスト』）

大学の映研で起こるサスペンスドラマ

作品1 ダブルキャスト

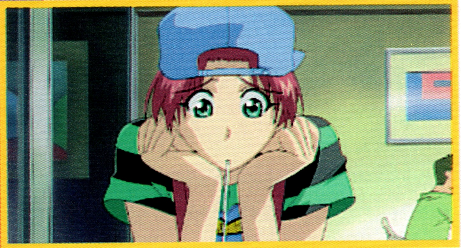
街で出逢った美月との同居生活から映研の映画の撮影、完成までのあらすじを紹介。やるドラのマルチシナリオを楽しむために、本編以外のシナリオも解説する。

プロローグ

駅前で酔いつぶれていた「僕」が見知らぬ少女に助けられたことから物語がスタート。美月という名前以外のすべての記憶をなくしている彼女を、快く助けてあげよう。優しくすれば美月も好意的に接してくれる。また、ふだんから他の人との信頼関係も大切にしよう。

見知らぬ少女に助けられて目覚めた「僕」

⬅酔っ払った「僕」がたどり着いた場所。臭くて、寝心地が良いとも思えないが…。

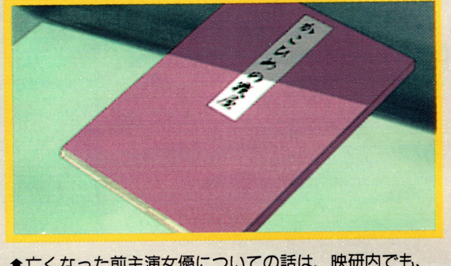


名前以外のすべてを忘れている美月

⬅住所も生年月日も覚えていない彼女。唯一覚えていた名前も、本当なのかどうか怪しいところ…。

幻の脚本『かこひめの寝屋』とは

「僕」が所属する前の映研の先輩が作った脚本。撮影の途中に不可解な事故で2名の死者が出たことから、長い間、大学側から封印されていた幻の脚本なのだ。



⬆亡くなった前主演女優についての話は、映研内でも、うわさでしか残っておらず、真相を知る者はいない。

同居生活の始まり

⬅同居生活を始めてからは、美月が家事全般のほとんどを進んでやってくれる。

「かこひめの寝屋」の主演女優 美月

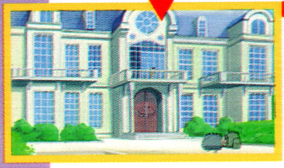
本編 ●「かこひめの寝屋」を制作し、完成をめざす

「僕」が所属する大学の映研で、学園祭用の出展映画を制作することが決定。そこで部長から、映画に出演してくれる主演女優を探してくるよう命令が下る。「僕」は同居人の美月を紹介するが…。

⬅主演女優候補として映研に来た美月は、全部員の支持を受けて選ばれるのだ。

「僕」の気を引こうとする美月にどう応えるか？ ポイントは「ふりむいてあげる」ことだ。

⬅最初の撮影終了後、一人帰路を急ぐ「僕」を走って追いかける美月。昼間の撮影の疲れを見せない元気の良さには驚かされる。



⬅次の撮影に移るため向かったのは、遥の親が所有する別荘。撮影のための合宿所となる。

⬅「僕」の頭上に植木鉢が。当たれば別荘編、かわせたら次へ。

別荘編へ

⬅美月を落ち着かせた後、遥に不審な事件の報告をしよう。

⬅別荘での撮影もすべて終了。合宿の終わりを花火で飾る。

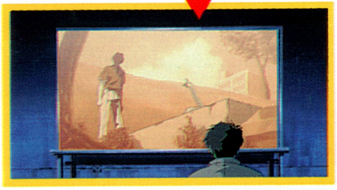
玄関先の遥を「僕」が出迎えると、美月が出迎えたときとは違ったイベントを楽しめる。

⬅しばらく留守にしていた我が家へ戻って一息。美月となんとなくいいムード。

⬅佐久間に呼びだされて向かった廃病院で何者かに襲われる。

⬆「僕」を襲った犯人が落としていったもの。同じような写真だが、どこか変な感じがする。

⬅「僕」たちをかくまってくれた優しい遥。美月の安否を気遣う。

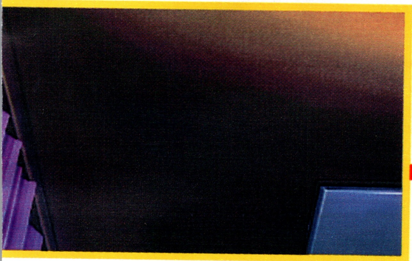


⬅撮影が終わり、映画の試写会が行われる。完成した映画を前に、どんな結末が待っているのか…。

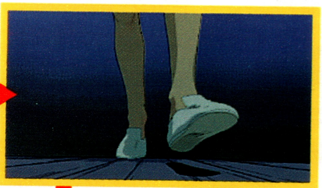
映画は無事完成したのか…？

別荘編 ●本編とは異なるサイドストーリー

植木鉢に当たって気絶した「僕」は、自分のベッドの上で目覚める。そこへ突然、女性の悲鳴が響きわたる…！ そのまま無視することもできるが、悲鳴が聞こえた部屋へ行ってみると、新たな衝撃的展開が待っているのだ。

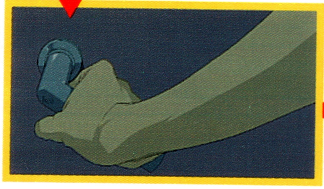


⬆気がつくとベッドの上、でもなんだか寝付けない。その時突然、女性の悲鳴が…！



⬆悲鳴が聞こえたことを確信した「僕」はとりあえず部屋を出て、声のした方へ行ってみることに。

⬆遥とともに翔子の部屋へ入る。明かりのない暗い部屋の中をおぼつかない足取りで翔子を探す。



⬆シャワー室から水の流れる音が聞こえることに気づいた2人。翔子がいるのか？

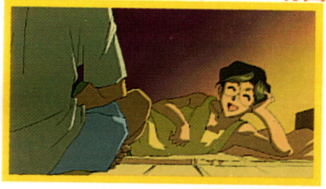
悲鳴を聞いて駆けつけた遥

⬆すでに部屋の前に来ていた遥。部員を気づかう優しい部長も、心配の色を隠せない。

⬆驚きのあまり目の前の状況を把握できない2人。シャワー室で何を見たのだろうか？

戻ることのできない恐怖の惨劇へ

初めて植木鉢に当たった場合



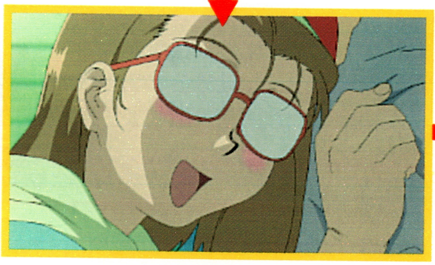
⬆部屋に残り二村と語るルートをたどる。話題を変えるかどうかが分岐ポイントだ。

番外編 ●まったく違う可能性を秘めたストーリー

クリア回数が2回以上になったとき初めて行けるルート。美月に出会う前の時間帯、映研の飲み会につきあっている頃からスタートだ。ここでは翔子と「僕」の話を紹介するぞ。

映研恒例の飲み会で…

⬆➡先輩たちにはまともにつきあえないと判断した「僕」。1軒目の居酒屋を出て帰ろうとしたとき、すでにフラフラ状態の翔子を送るよう頼まれる。



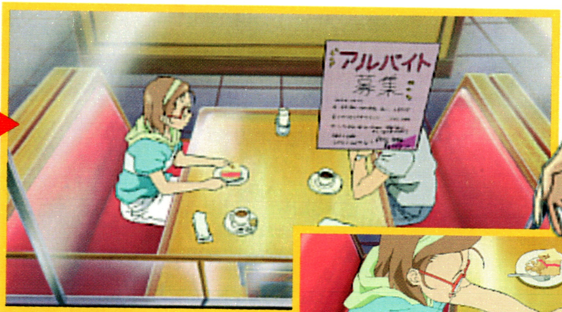
➡むさ苦しい映研の飲み会でも、つきあおうとする姿勢がマジメな翔子らしいが…、もう限界。

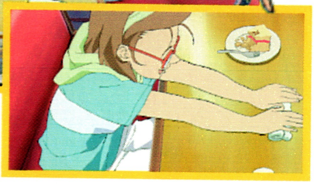
CHECK POINT 映研の飲み会にどこまでつきあう？

番外編の大きな分岐点のポイントは、映研主催の飲み会にある。1軒目のお店を出て次のお店に移るとき、続けてつきあうか否かでシナリオが変化。最後までつきあうのも、途中で帰るのも、プレイヤーしだいだ。

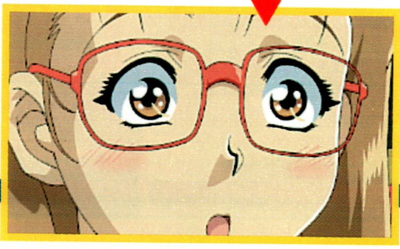
➡たてつづけに居酒屋を替えて飲みあるく部員一行。今宵の宴も果てしなく続く。

ファミレスで語らう2人



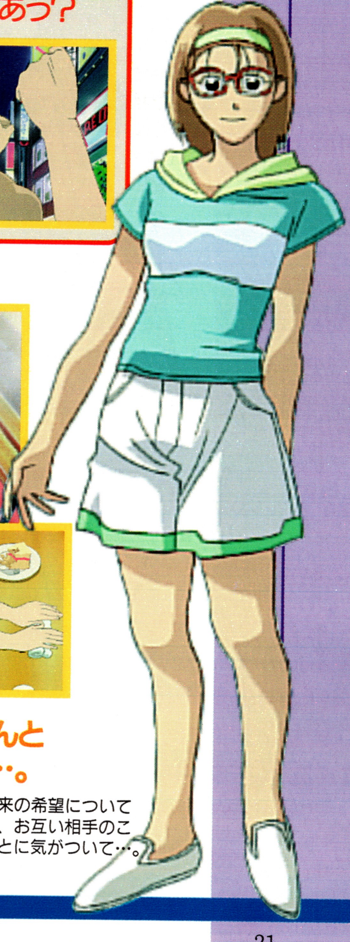


⬆➡翔子の酔いもさめてきた頃、場所をファミレスに移して会話を楽しむ2人。



翔子ちゃんとイイ感じ…。

⬅自分の夢や将来の希望について語り合ううちに、お互い相手のことを見ていたことに気がついて…。



悲恋桜が結ぶファンタジー恋愛ドラマ

作品2 季節を抱きしめて

「ボク」と数人の女性が織りなす恋愛ドラマ『季節を抱きしめて』。今回は各キャラクターごとにストーリーを追い、彼女たちとのドラマを作りあげるためのヒントを紹介しよう。

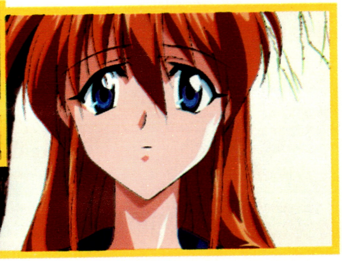
プロローグ

物語は、悲恋桜の下に倒れている女の子を「ボク」が見つけるところから始まる。「ボク」が高校時代に想いを寄せていた「桜井麻由」にそっくりな彼女。いっさいの記憶がないという彼女に、「ボク」はどう接するのか……。

悲恋桜の下で倒れていた女の子

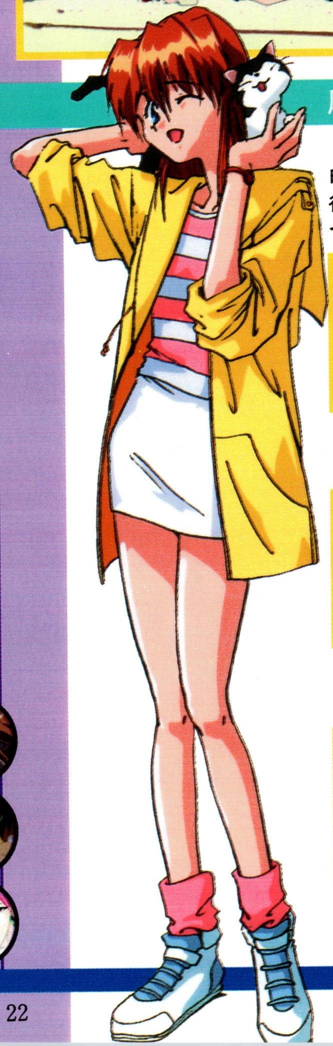
⬇「ボク」は、悲恋桜の下で１人の女の子が倒れているのを見つける。

⬆助けおこした女の子の顔を見て、「ボク」はある女性を思いだす。



「桜井麻由」とうりふたつの女の子

⬆桜井麻由はすでに他界している。その麻由にそっくりの女の子を目の前に、「ボク」は驚きを隠せなかった。

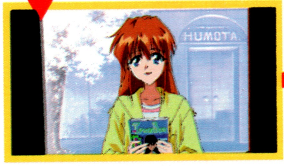


麻由の場合 ●彼女はいったいどこの誰なのか？

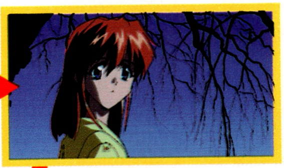
いっさいの記憶を失っている麻由にとっては「ボク」だけが頼り。彼女の記憶探しにどれだけ熱心につきあうかが、重要なポイントに。

⬆屈託のない笑顔を見せながら謝る彼女を、「ボク」は許してあげられるのだろうか？

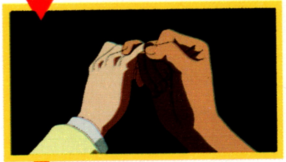
⬆自分のことを「麻由」と名のるようになった彼女にとって、「ボク」は唯一の頼れる人物。



⬆喫茶店四季で麻由に再会。この後彼女の記憶探しにつきあうことになるが、そこでの選択も重要になる。



⬆悲恋桜の下にて。ここでの選択が、今後のストーリー展開に影響を与えることに。



⬆記憶探しを続ける約束を交わす麻由と「ボク」。ここで協力を惜しんではいけないぞ。

⬆物語はいよいよクライマックスへ。今までの「ボク」の行動が結末を決めるのだ。

悲恋桜にまつわるいくつかの伝説

今作で重要な鍵となる「悲恋桜」。「ボク」が通う大学の構内にあるこの桜の樹には、今でも語り継がれているいくつかの伝説がある。

⬆悲恋桜伝説はどれも「この桜の下で出逢った男女は必ず別れる」という結末で幕を閉じる。

●伝説１ 怨霊伝説

⬆若い姉妹と僧侶の愛憎物語。そこから桜の精の話が派生し、いかにも伝説っぽい感じである。

●伝説２ 悲しい恋の物語

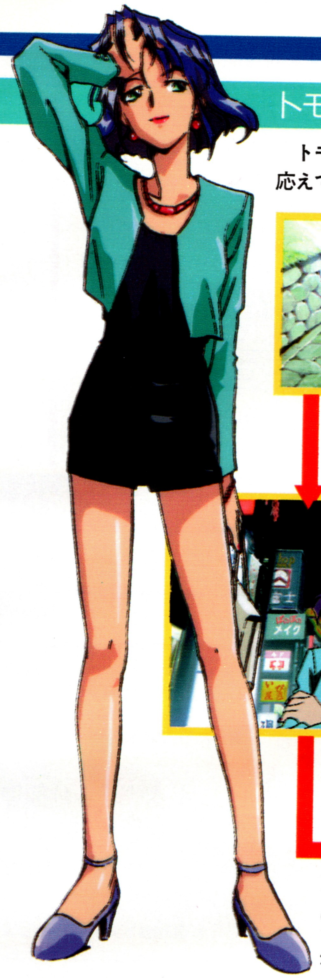
⬆落ち武者と若い娘の悲恋物語。もちろん真偽のほどは定かではないが、広く知られている伝説だ。

麻由とのドラマを見るためのヒントコーナー

??

- ●麻由にできるだけ優しく接すること
- ●トモコのことはそんなに気にかけなくても大丈夫
- ●あんまりエッチなのは嫌われるぞ
- ●ウソをつくと彼女との関係が壊れることも……

⬅何かを訴えかけるような目で「ボク」を見つめる麻由。なんとか彼女の想いを感じとってあげよう。



トモコの場合 ●ただの友達？ それとも……

トモコは最初から「ボク」に好意を持ってくれている。そんな彼女の気持ちに応えてあげるかどうかが、彼女とのドラマを進めるうえでの分かれ道になる。

⬆トモコとは予備校時代からの知り合い。彼女の気持ちはすでにわかっているのだから、あとは「ボク」の気持ちしだいというわけだ。

⬆何かとヤキモチをやくトモコ。でも、彼女への気持ちをはっきり伝えればわかってくれるはず。

➡ふだんは積極的な彼女も、逆にこちらからのアプローチには慣れていないとあって、意外にも照れたりする。

⬆デートの帰り道、悲恋桜の下にて。ここで運命の選択が「ボク」を待ちかまえている。彼女もきっと「ボク」の返事を待っているはず。

⬆今までのあいまいな2人の関係も、もうすぐ終わろうとしている。でも、最後の最後で選択を誤ると悲しい結末が……。

トモコとのドラマを見るためのヒントコーナー

- ●何よりトモコを大切にしてあげること
- ●でも、麻由をないがしろにするのはマズいかも
- ●目隠しされた時、他の誰かと間違えないように
- ●電話で呼びだされたらちゃんと応じること

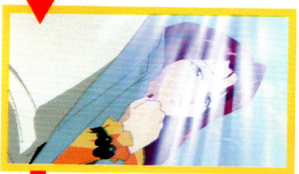
ボクとトモコの新しい関係

⬆この数日間で、「ボク」とトモコは今までと同じようで、でもちょっと違った関係へと変わっていくのだ。

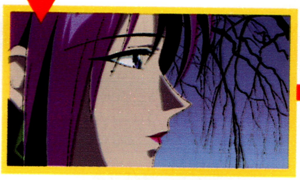
綺麗なお姉さんの場合 ●「大人の女性」の魅力

麻由やトモコと比べると、なかなか会えないのが綺麗なお姉さん。まずは彼女に会うチャンスをつかむことが、ストーリーを進めるための最低条件である。

⬆夜の繁華街でお姉さんと出逢う。ここで彼女と出逢うことがドラマの第一のポイントになる。



⬆麻由ともトモコともデートしなければ、お姉さんとデートできる可能性が発生するのだ。

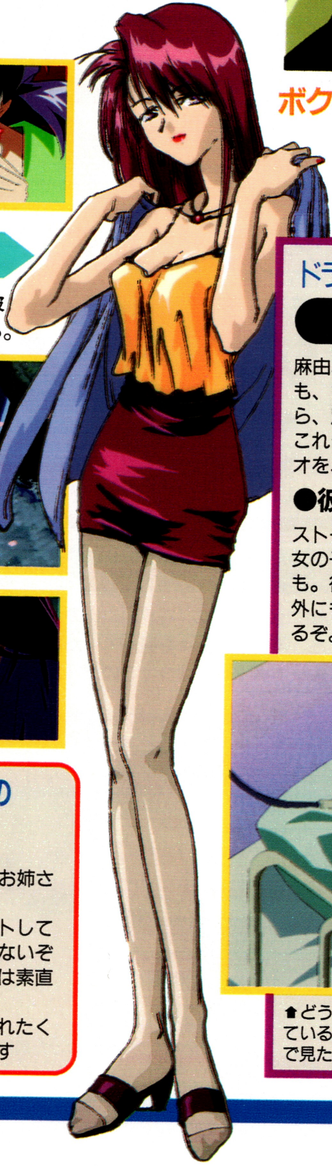


⬆なんとなく寂しげな彼女の横顔。この直後の展開が、ドラマの結末に大きな影響を与える事になる。

⬆➡彼女が自分の過去を明かすシーン。彼女の話を黙って聞いてあげれば、結末までそう遠くない。

お姉さんとのドラマを見るためのヒントコーナー

- ●夜の繁華街に行けばお姉さんに逢えるかも？
- ●麻由やトモコとデートしてたら彼女に逢う暇はないぞ
- ●お姉さんの申し出には素直に応じよう
- ●大人には他人に知られたくないこともあるのです



ドラマはまだ終わらない

その他のシナリオ

麻由、トモコ、お姉さんの話以外にも、ちょっとした話の流れの違いから、別の物語に変化することがある。これまでに紹介できなかったシナリオを、ほんの少しだけ紹介しよう。

●彼女は誰？

ストーリーの進行によっては、ある女の子との出逢いが待っていることも。彼女と出逢うための条件は、意外にもゲーム序盤の選択肢に鍵があるぞ。いろいろ試してみよう。

⬆どうやら彼女はどこかの病院に入院しているようだ。しかし、この顔はどこかで見たような気がするのだが……。

日常と非日常が交差するバイオレンスドラマ

作品3 サンパギータ

フィリピン人のマリアと、「僕」との同居生活の中で巻きおこる出来事や、「僕」たちに関わる人々に注目して物語を紹介。

拳銃を手に脅える彼女を見つけた「僕」

ある雨の夜、家へと向う途中「僕」は路地裏で震える少女を見つける。記憶をなくし、行き場を失っていたその少女を放っておけない「僕」は、自分の家へと連れて帰る。こうして「僕」とマリアの同居生活が始まった。

マリア、幼き日

⬆あどけない表情から、ずいぶん小さい頃のように受けとれる。回想シーンか？

マリアとの同居生活

お世辞にも広いとは言えない「僕」の部屋。マリアはあまり気にならない様子で、同居生活は楽しいようだ。

⬆身を乗りだして食事をするマリア。食文化の違いなのか、まるで子供のような格好。

➡大きく見開いた目で乾燥機をのぞきこむ。女の子らしいしぐさだ。時折かいま見せる笑顔がかわいい。

記憶喪失のフィリピーナ「マリア」

⬅路地裏で脅えていたマリア。何かショッキングな出来事でもあったのだろうか。足をケガしていて、必死だった様子。

「僕」たちを取りまく人々

⬇突然「僕」の部屋に入ってきてマリアを襲う男達。彼らは何者なのか？

⬆マリアの知っている人なのだろうか？　手を握る彼女は、彼に心を開いているようだ。

⬇３人の男はどうやら外国人のようだ。陽気で明るい雰囲気を持つ彼らと「僕」たちの関係は？

北の港町を舞台にした大人のドラマ

作品4 雪割りの花

「僕」が思いを寄せる花織が、突然の事故で記憶をなくしてしまう。花織は「僕」を違う他の誰かと信じこんでしまい、やがて偽りの日々が幕を開ける。

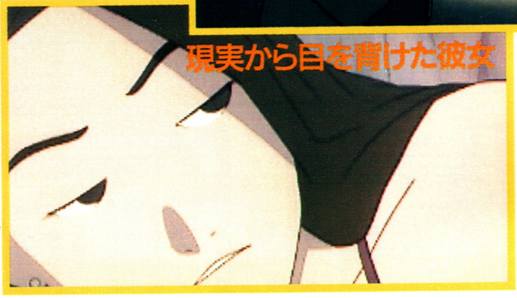
「僕」が思いを寄せる花織に起こった悲劇

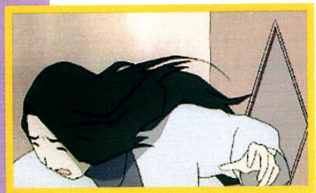
舞台は北の港町、「僕」は同じアパートの隣に住むＯＬの「花織」にほのかな恋心を抱く大学生。しかし、彼女には将来を誓った婚約者がいた。片思いの日々を送っていたある日の夜、花織が事故にあったという連絡を受けた「僕」は、急いで病院へ駆けつけるのだった。

失った婚約者を「僕」と信じこんだ花織

⬇➡記憶を失った花織は、婚約者が亡くなっていることも覚えていない。偽りの恋人を演じる「僕」のことにも気づかずに…。

現実から目を背けた彼女





⬅駆け出す花織。真実を知ってしまったら、彼女はどうなるのだろう？

花織の身に何が…

トラブル発生!?

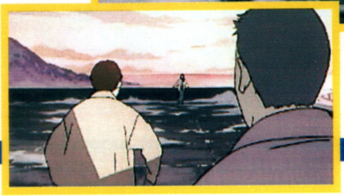
⬆駆けつけた病院で見た花織の姿。命に別状がなければよいのだが…。

➡ドアの向こうに立っていた警官たち。「僕」の脳裏に不安がよぎる。

彼女の記憶がもどったのか？

➡婚約者だと信じていた人が別の人間だったら、心に受けるキズは計りしれない。

「僕」と花織に待っているものは…



⬅なぜ花織は「僕」を婚約者と信じこんでしまったのだろう…。

『やるドラ』スタッフインタビュー②

池内伸彰 ディレクター

SUGAR&ROCKETS

『ダブルキャスト』の発売を１週間後に控えた６月18日、SCEにて池内さんへのインタビューを敢行。『やるドラ』について貴重なお話を聞くことができた。

池内伸彰(いけうちのぶあき)

『やるドラ』シリーズ、シュガー&ロケッツ側のディレクター。ゲーム全体、およびシリーズ全体のゲームバランスを見たり、各システムの調整を担当している。
写真撮影／大嶋康行

●『やるドラ』誕生のきっかけ

池内 最初にプロダクションI.Gさんのほうから、今発表されている４作品を一つのパッケージで出そうという企画がうちの山元プロデューサー(Key Words①)のところへ来たんです。で、山元がそこで、「中途半端なものを作るぐらいだったら、企画を４つにわけちゃって、１作品ずつ出せばいいじゃん」と。僕も横で聞きながら「ずいぶん乱暴なこと言う人だなぁ」と思ったんですけど(笑)、まあ今になってみれば判断としては正しかったんだと思います。それがそもそものスタートですね。

●『やるドラ』のネーミング

池内 ネーミングは非常に困ってたんですよ。「インタラクティブアニメーション」とか「PS劇場」とか、いろいろあったような気がしたんですが(Key Words②)。結局、プロモーション企画部のほうからプランをいただきまして、いくつかの候補の中から一番ウチらしい、耳に残ってパワーのある言葉をということで『やるドラ』になって。で、それだけでは何のことかわからないので、「見るドラマからやるドラマへ」というキャッチフレーズをつけました。ウチ的に言うとニュアンスとしては「洋ゲー」とかに近いと思います。

●デュアルショックについて

池内 振動機能はずいぶん後からつけました(笑)。制作がスタートした時にはまだデュアルショック(key Words③)はなかったですから。振動のしかたは数種類あるんですよ、ドキドキしたり、ブルブルしたり。あれはプログラマーがだいぶ頑張っています。ただ、「あ、震えてる、すごいや」と思ってもらえるのは『季節を抱きしめて』まででしょうね。『サンパギータ』からはそれだけで驚いてはもらえないだろうと思います。振動機能を使った演出については、僕らが勉強しなくちゃいけないことがいっぱいあると感じています。

●『やるドラ』のアニメ技術

池内 実はですね、『やるドラ』のアニメーション、全部ムービーで動いてるわけじゃないんですね(Key Words③)。プログラムで動かしてるところもいっぱいあるんです。目パチとか口パクなんかはプログラムで処理してます。あと、ムービーが流れてるところにプログラムエフェクトをかけたりしているところもあります。見た目はただアニメーションが動いているとしか見えないんだけど、裏では、かなり手間がかかることをやってます。

●お気に入りのキャラ

池内 もちろんみんな好きなんですけど、個人的には『ダブルキャスト』の佐久間が好きですねぇ、かわいそうなので(笑)。(Key Words⑤) 佐久間が出てくると僕はちょっとにこにこしてしまうというのはあります(笑)。

●ユーザーに一言

池内 肩の力を抜いて楽しんでもらえばいいかなと思っています。いろんなしかけがしてあるんで、軽くやりたいときは軽く遊べて、やりこみたいときはやりこめるだけの、敷居の低さと懐の深さは用意したつもりです。あと、『やるドラ』はアニメーション部分が非常にハデなので、どうしてもそっちに目がいくと思うんですよ。でも、これだけの量のアニメーションを、ここまできちんと動かせるようにしたプログラムのスタッフの手柄というのは、目には見えにくいんですけども、この作品群の中で誇れるところだと思います。それも含め、いろいろ楽しみ方を見つけてください。

Key Wordsキーワード

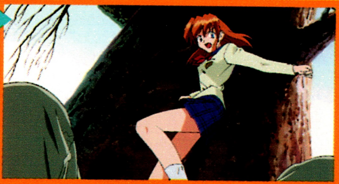
①山元プロデューサー

『やるドラ』シリーズのプロデュースを担当。氏の判断によって、『やるドラ』シリーズは現在の形になった。

②『やるドラ』のネーミング

みるドラマから、やるドラマへ。 やるドラ

➡シリーズロゴ。このタイトルに決まるまで、いくつものアイディアが生まれては消えた。



③デュアルショック対応

⬆➡何かにぶつかったりした時だけでなく、主人公の鼓動までもが振動で表現されるのだ。

⑤佐久間

⬆彼がどうかわいそうなのかは、実際にプレイした人ならきっとわかるはず。

「制作スタッフの努力がこの作品群の誇りですね。」

④アニメーションのテクニック

⬆終始にこやかにお話してくれた池内氏。⬅スタッフの見えない努力があってこそここまでなめらかに動くアニメーション作品が生まれたのだ。

※上右、中『ダブルキャスト』・上左、下『季節を抱きしめて』

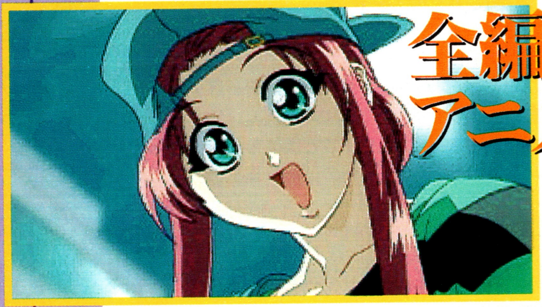
やるドラの魅力をきわだたせる5つの演出

プレイヤー自身でドラマを作りあげることが、『やるドラ』シリーズ最大の特徴。そして、ドラマを最大限に楽しむための数々の演出が、随所に盛りこまれている点も見のがせない。

POINT1／ビジュアル

フルアニメーションにより高いドラマ性を実現

まず、ドラマ中のすべてのシーンが、アニメーションで表現されている点。リアルタイムで進行するドラマ(物語)と同時に流れるアニメーション(ビジュアル)が、プレイヤーをドラマに引きこむ効果を高め、さらにキャラクターへの感情移入度を高めるのだ。



全編にわたるアニメーションムービーが

キャラクター性を明確にし ドラマを大いに盛りあげる

※左上、左下、右上『ダブルキャスト』・右中、右下『季節を抱きしめて』

やるドラはココが違う

●従来のゲームの場合

本編 → ムービー → 本編

物語の進行に応じて、アニメやCGなどのムービーを挿入。つまりドラマ部分とムービーシーンは、それぞれ独立しているのだ。

●やるドラの場合

本編＋ムービー

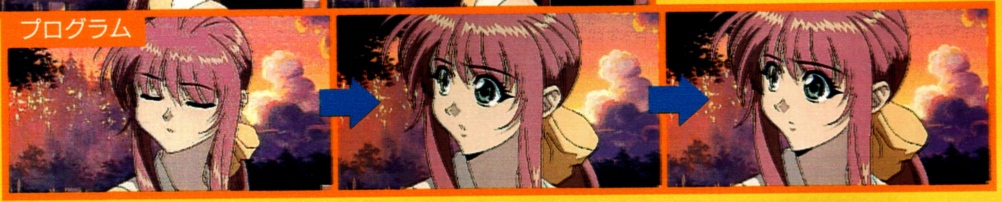
すべてのシーンで、物語とムービーとが常に同時進行する。つまりどのシーンでも、ドラマとムービーとが一体化しているのだ。

アニメーションの新たなる技法

2つの手法を組み合わせたTVアニメとは違う見せ方

ムービー

プログラム



『やるドラ』はムービーとプログラムという2つの技法を違和感なくつなぎ、CD-ROM 2枚に劇場アニメに匹敵するボリュームの映像を盛りこんだ。(右・『ダブルキャスト』)

多種多様な動きのムービーパート

手法的にはセルアニメーションと同じで、絵を連続で表示して動きを表現している。ただし、セルのかわりにCGを使用している。

豊かな表情を見せるCGパート

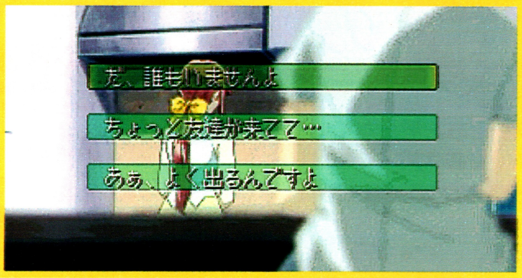
ゲームで多用される、いわゆる目パチロパクの手法。プログラムで動かすため、大きな動きを表現できないが、容量が少なくてすむ。

POINT2／シナリオ

プレイヤーの心情に訴える絶妙なニュアンスの選択肢

いわゆるアドベンチャーゲームでは、物語の進行を左右する選択肢。しかし、『やるドラ』の選択肢の場合、単に進行ルートを決定するためだけに存在するわけではない。シーンや状況に応じてプレイヤーの心理を揺さぶり、ドラマへの没入度をさらに高めているのだ。

プレイヤーの心理状態が即座に反映される



●ダブルキャスト➡状況的

美月といっしょに部屋でくつろぐ主人公。そこへ突然の電話が。相手に美月の存在を感づかれないためには、どうすればいいか？　…という具合に、状況判断を迫られる場合が多い。

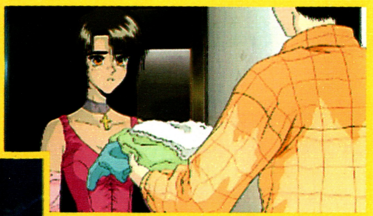
●季節を抱きしめて➡心理的

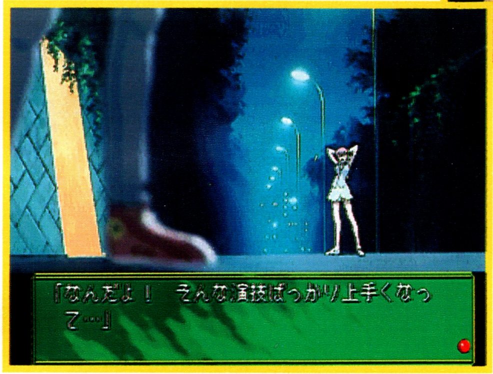
トモコと散歩中の主人公は、桜の樹の下に女の子が倒れているのを発見。面倒なことに巻きこまれたくないが、さてどうする？　…ある場面での心情が、その後の展開に影響する。

POINT3／主人公

プレイヤーの感情移入の度合いがより明確化

『やるドラ』は、常にプレイヤー＝主人公の視点でドラマが進む。ただしシリーズを重ねていくと、主人公の人称が若干変更され、徐々にプレイヤー＝主演➡監督という図式に近くなる。自分で作るドラマという部分が、より強調されていくのだ。





⬆3作目以降は、主人公に名前がつけられる。まさに自分の分身という感じだ。
⬅1、2作目では、主人公には名前がなく、感情移入の度合いもちょっと少ない。(上『サンパギータ』・左『ダブルキャスト』)

立場の違いによりドラマの見方も変化

POINT4／達成率

異なるドラマ展開を何度も楽しむための工夫

展開の変化により、異なるドラマを何度でも楽しめる点も魅力の1つ。しかも、これまでのプレイ状況＝ドラマ進行の度合いが達成率となって具体的に表示される点も見のがせない。達成率の上昇自体が、プレイする目的の1つになるはずだ。

➡エンディング後に表示される達成率。セーブ画面でも途中経過が確認できる。(『ダブルキャスト』)

クリアした数だけ新たなドラマが生まれる

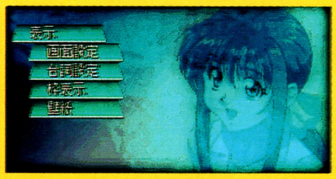
POINT5／設定変更

豊富なオプションモードで自分だけの演出も可能

タイトルメニューにある設定変更を選べば、以下のように細かい設定が可能。モニターやコントローラなど、プレイする環境自体を変えることで、プレイヤーの好みに応じて間接的な演出ができるという点も、従来にはなかったポイントだ。

●表示設定

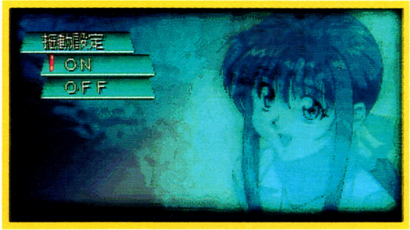
モニターのサイズに合わせて画面表示位置を変えたり、画面下に枠やセリフを表示したりできる。画面の見やすさを重視する人には、ぜひともおすすめしたい。



⬅最初は枠や文字を表示した方がセリフの見のがしや聞きのがしが少ない。(ともに『ダブルキャスト』。下も同)

●サウンド設定

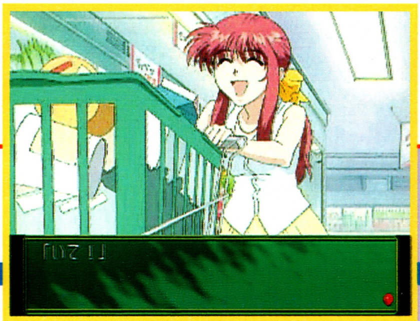
ドラマ中に流れるBGMや効果音の音量、さらに使用するモニターに合わせた音声出力チャンネルなどの変更が可能だ。



●振動設定

アナログコントローラ『デュアルショック』の振動機能に対応。シーンに応じて絶妙な振動が伝わり、臨場感がさらに増す。

➡物理的な衝撃や心理的な葛藤を表すシーンで効果を発揮する。



プレイヤー自身の演出しだいでドラマ性がさらに高まる

やるドラの ドラマ性をより深める個性豊かな キャラクター

ドラマ性を豊かにしてくれる魅力あふれるキャラクターたち。彼らなくしてドラマは成立しない。彼らを設定画とキャラクターデザイナーの秘話を交えて紹介しよう。

『ダブルキャスト』

「僕」の所属する大学の映研メンバーたち。このメンバーたちが「かこひめの寝屋」というドラマを作る課程で、ある事件に巻きこまれていくのだ。

楠木翔子

メガネが似合う心優しい女の子

映研ではメイクを担当。自分自身は化粧をしないが、メイクを施した女性が綺麗になるのを見るのが好きらしい。

篠原 遥

大人の女性の雰囲気が漂う気の強い映研部長

映研で一番偉い部長である。親が資産家であり、生まれたときから帝王学を学ぶ。類まれなカリスマ性を持つ女性である。

二村英樹

映研の新入生にしてカメラマン ちょっと頼りなげな主人公の親友

主人公の同期の新入部員。映研ではカメラマンとして活躍。映画の知識が豊富で、将来は演出家を目指しているようだ。

佐久間良樹

女性のウワサが絶えないプレイボーイ?

映研のメンバーではないが、「かこひめの寝屋」では主演男優を務める。本人は真面目に俳優をめざしているようだ。

森崎真奈美

白衣姿が良く似合う精神科の美人女医

南西総合病院の精神科で心の病に冒された患者のカウンセリングを行う医師。彼女は映研には関係ないのだが…。

剛田・花園

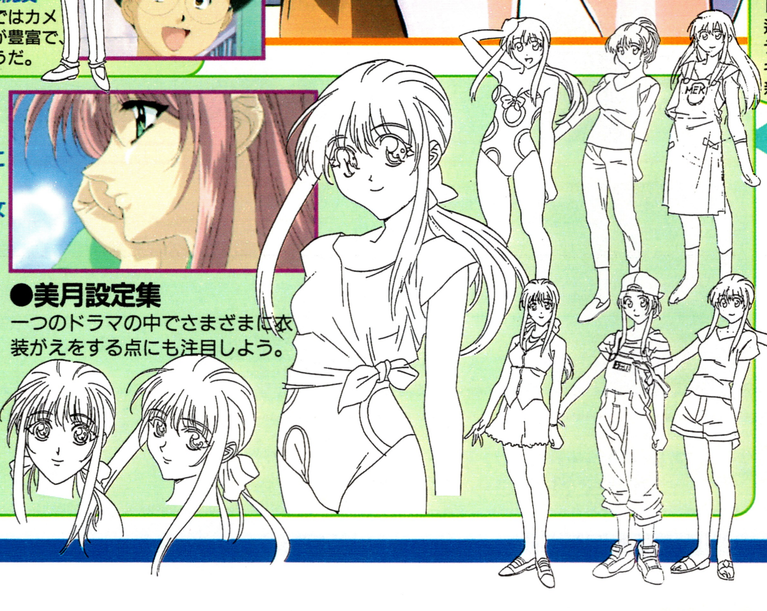
遥のためならたとえ火の中水の中!

映研の先輩で、元プロレス同好会のメンバー。遥にプロモーションビデオを撮影されたのがキッカケで映研に入部。新たな才能を発揮中?。

赤坂美月

ボーイッシュな性格にグラマラスボディをあわせもつ麗しい少女

本編のヒロイン。記憶を失い、行く当てのない彼女を助けたことから「僕」との同居生活が始まる。いつも明るく、笑顔を絶やさない。自分のことをボクと呼ぶボーイッシュな性格だが、料理が得意だったり、たまに見せる女性らしさが魅力的。でも本当の彼女はちょっぴり泣き虫で寂しがり屋。

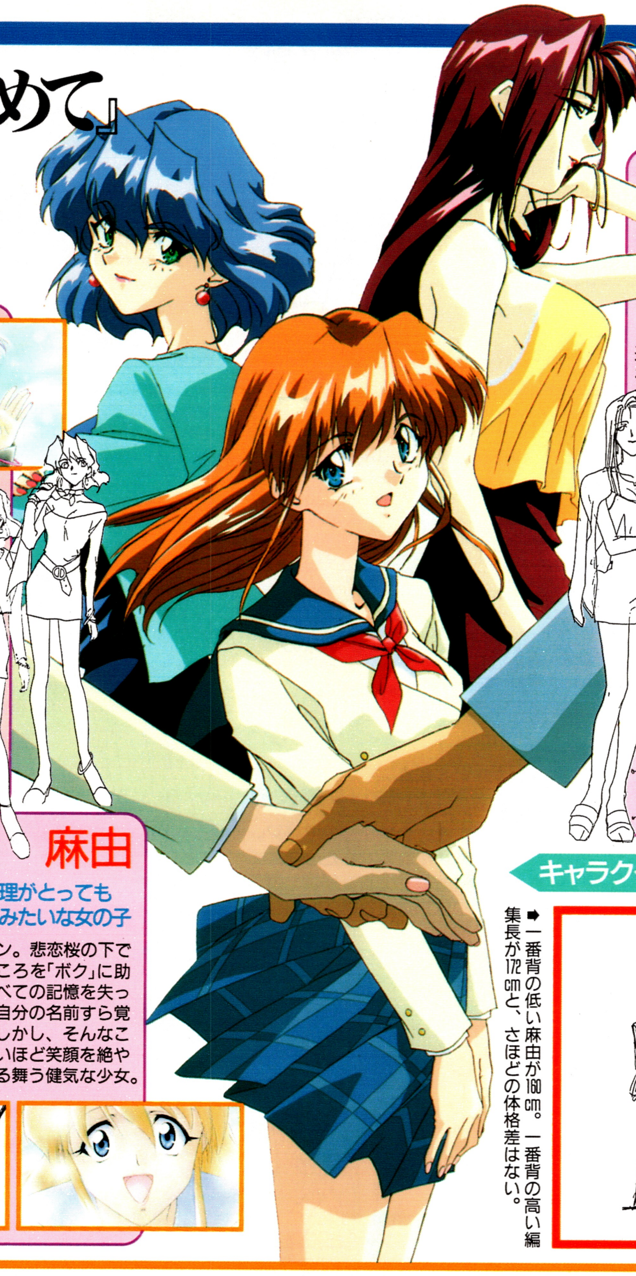


●美月設定集

一つのドラマの中でさまざまに衣装がえをする点にも注目しよう。

キャラクター対比図

⬆全メンバーの体格差がひと目でわかる対比表。主人公(左から4人目)は佐久間とほぼ同じ体格だ。



『季節を抱きしめて』

トモコとは予備校で、麻由とお姉さんとは「悲恋桜」の下で出逢っている。その彼女たちとどう関わっていくかでドラマが大きく変化するのである。

トモコ

友達以上恋人未満？　主人公を想う積極的な女性

主人公の自称ガールフレンド。ルックスは良いのだが、独占癖が強いのが玉にキズ。ちなみに劇中のキーホルダーは彼女の手作り。

●トモコ設定集

さっき怒っていたと思ったらすぐに笑ったりと感情の起伏がとても激しい。

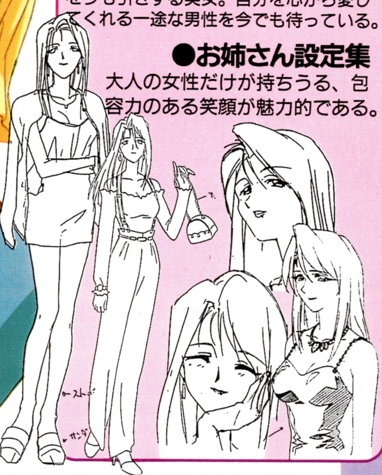
綺麗なお姉さん

大人の魅力と色香が漂う姉のような包容力を持つ女性

過去に辛く悲しい恋を経験し、その過去を今も引きずる美女。自分を心から愛してくれる一途な男性を今でも待っている。

●お姉さん設定集

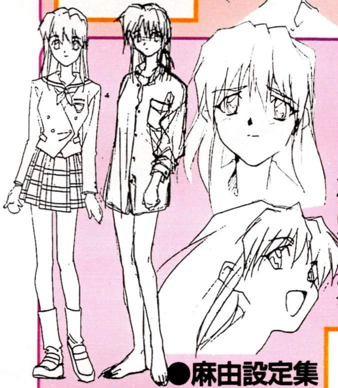
大人の女性だけが持ちうる、包容力のある笑顔が魅力的である。



麻由

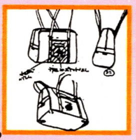
猫と桜と料理がとっても大好きな妹みたいな女の子

本編のヒロイン。悲恋桜の下で倒れていたところを「ボク」に助けられる。すべての記憶を失っているらしく自分の名前すら覚えていない。しかし、そんなことを思わせないほど笑顔を絶やさず明るく振る舞う健気な少女。



●麻由設定集

笑顔が一番魅力的だが、たまに見せる怒った表情も良い。ただ、悲しい表情はあまり見たくない。



キャラクター対比図

➡一番背の低い麻由が160cm。一番背の高い編集長が172cmと、さほどの体格差はない。

デザイナー各氏に聞きました！

キャラクターデザイン秘話①

後藤圭二　ダブルキャスト

代表作品
機動戦艦ナデシコ（TVシリーズ・キャラクターデザイン＋映画監督）
いばーぼりす（TVシリーズ・キャラクターデザイン＋総作画監督）

――今回のキャラクターは、どのような手順でデザインを進められたのでしょうか？
後藤：大体の登場人物の説明をしてもらいまして、そこから起こす形でした。最初、美月はキュロットスカートだったのですが、普通のミニスカートに直してくれと言われました。
――デザインをする際に心がけられた点はありますか？
後藤：あまりイヤミにならぬようにやりました…。
――特にお気に入りのキャラは？
後藤：美月。
――今回のお仕事での苦労話や笑い話などをお聞かせください。
後藤：やってもやっても終わらなかった事。
――最後に、このゲームをプレイされる方々へ一言お願いします。
後藤：エンディングが多いので、すべて見てもらえれば嬉しいです。

デザイナー各氏に聞きました！

キャラクターデザイン秘話②

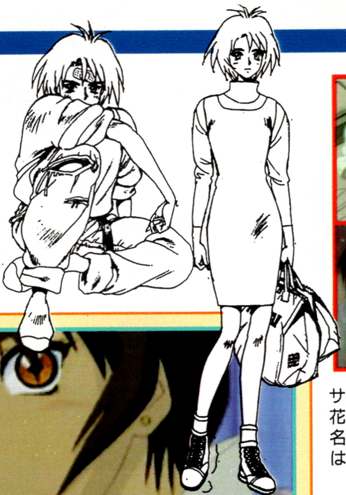
樋口香里　季節を抱きしめて

代表作品
BLUESEED（TVシリーズ・原画）
シャインズマン（OVA・原画）
ラッキーマン（TVシリーズ・原画）

――今回のキャラクターは、どのような手順でデザインを進められたのでしょうか？
樋口：シナリオやコンテとほぼ並行していたのですが、西久保さんからの簡単な指示のみでかなり自由にさせていただけました。
――描きやすいキャラと描きにくいキャラを教えてください。
樋口：描きやすかったのは表情がつけやすいのでトモコ。描きにくかったのはオヤジ系で苦手です。
――特にお気に入りのキャラは？
樋口：上記の理由でトモコです。
――今回のお仕事での苦労話や笑い話などをお聞かせください。
樋口：まったく個人的な苦労なのですが、キャラを作っている頃、妊婦だったので、机に向かって絵を描くのが結構苦しかったです。
――このゲームをプレイされる方々へ一言お願いします。
樋口：みなさん楽しんでいただければ、幸いです。

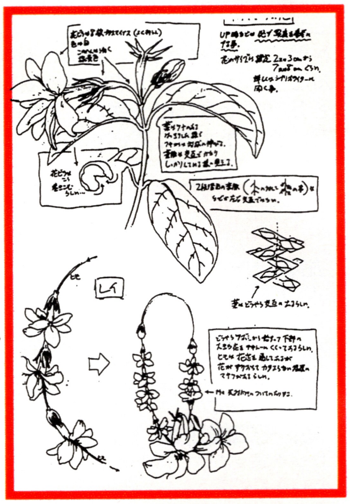
『サンパギータ』

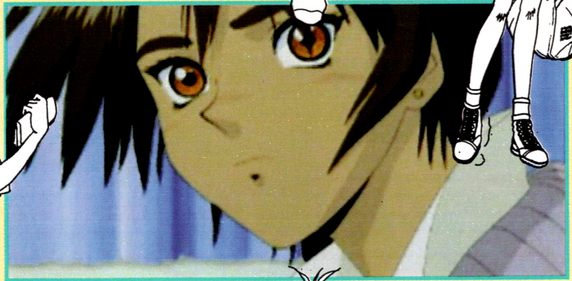
暴力に屈しない勇気を持つことは、容易なことではない。その勇気を手にするために必要なものは何なのかをこの作品が教えてくれるはずだ。



サンパギータについて

サンパギータとは、フィリピンの国花、ジャスミンの花で作った花輪の名称だ。ストリートチルドレンたちは、これを売って生計を立てている。

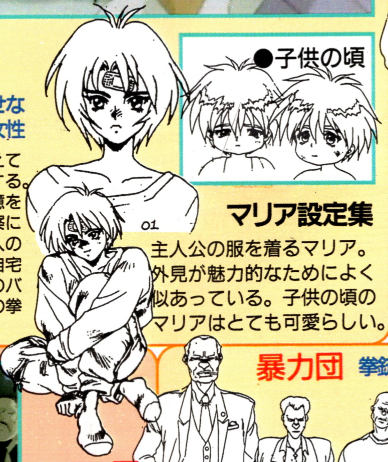




マリア

名前以外は何も思い出せないというフィリピン人女性

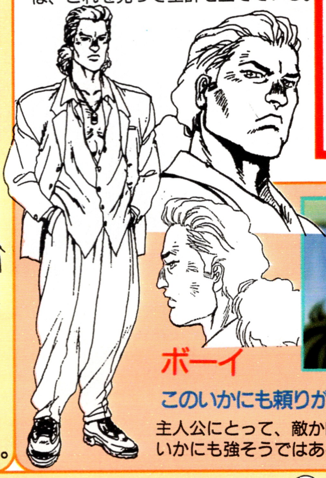
怪我を負い、路地裏で震えていたところを「僕」が発見する。ケガのショックにより記憶を失っているらしいが、警察には行きたくないという本人の意向から、「僕」は彼女を自宅へ泊めることに。彼女のバッグからでてきたその拳銃の意味とは？

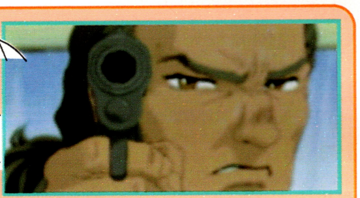


●子供の頃

マリア設定集

主人公の服を着るマリア。外見が魅力的なためによく似あっている。子供の頃のマリアはとても可愛らしい。

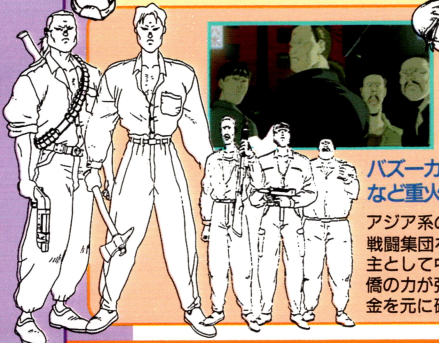




ボーイ

このいかにも頼りがいのありそうなナイスガイは何者？

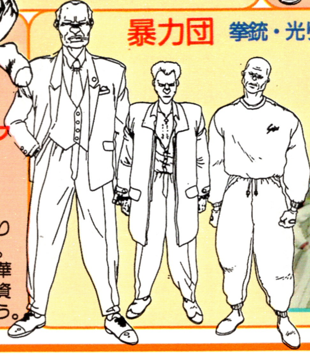
主人公にとって、敵か味方か分からない男。見た目はワイルドでいかにも強そうではある。味方になって欲しいところだが。

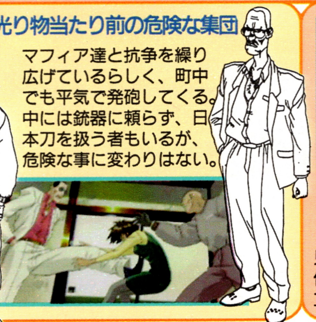


マフィア

バズーカ砲や手榴弾など重火器で武装

アジア系の人間が集まり戦闘集団を作りあげた。主として中国、それも華僑の力が強く、彼らの資金を元に破壊活動を行う。





暴力団　拳銃・光り物当たり前の危険な集団

マフィア達と抗争を繰り広げているらしく、町中でも平気で発砲してくる。中には銃器に頼らず、日本刀を扱う者もいるが、危険な事に変わりはない。

水島

フィリピン帰りの頼れる兄貴？

見た目は40代半ば。「僕」に何らかの関係があるはずだ。おそらく協力者的な立場にいる人物だと推測される。

デザイナー各氏に聞きました！

キャラクターデザイン秘話③

士郎正宗　サンパギータ キャラクター原案

代表作品
ブラックマジックM-66（OVA・監督）アップルシード（OVA・原作）攻殻機動隊GHOST in the SHELL（劇場版・原作）

——今回のキャラクターは、どのような手順でデザインを進められたのですか？

士郎：必要なキャラ名、特徴、要素をいただいて描きました。ふだんは日常的なキャラを描くことがないので設定させていただいて面白かったです。

——デザインの際に心がけられた点はありますか？

士郎：マリアはいろいろ背負っているキャラなので、表情に奥行きが出るように心がけたつもりです。プレイヤーにそう感じていただけたらうれしいのですが。

——最後に、このゲームをプレイされる方々へ一言お願いします。

士郎：この『サンパギータ』は、アニメのゲームというメディアにおける新しいあり方の１つの方向性、可能性を示しているのかもしれません。プレイヤーの皆さんにそのへんも含めて楽しんでいただけるとうれしいです。

デザイナー各氏に聞きました！

キャラクターデザイン秘話④

後藤隆幸　サンパギータ

代表作品
電影少女（OVA・キャラ＋総作監）ぼくの地球を守って（OVA・キャラ＋総作監）赤い光弾ジリオン（TVシリーズ・キャラ＋総作監）

——お２人の作業の分担はどうなっているのでしょうか？

後藤：士郎氏のキャラをアニメ用に整理することと、サブキャラクター、あとは作画監督の作業です。

——特にお気に入りのキャラは？

後藤：マリアの少女時代のキャラは気に入ってます。

——今回のお仕事の苦労話や笑い話などをお聞かせください。

後藤：いつものアニメーションとは違うことがたくさんあって苦労しました。まず「本編」と「分岐」のカットをつなげる作業が大変だったこと。さらに、絵カット数が1300カット以上あるうえ、士郎さんのキャラを手がけるのは初めてだったことがしんどかったです。

——最後に、このゲームをプレイされる方々へ一言お願いします。

後藤：『やるドラ』のウリである、自分が作るストーリーをいくつも作って、自分が一番気に入ったストーリーを教えてください。

『雪割りの花』

4つのやるドラ作品の中で、最もドラマ性が高いという評価をされているのがこの『雪割りの花』だ。やるドラ4部作の締めはこいつで決まり！

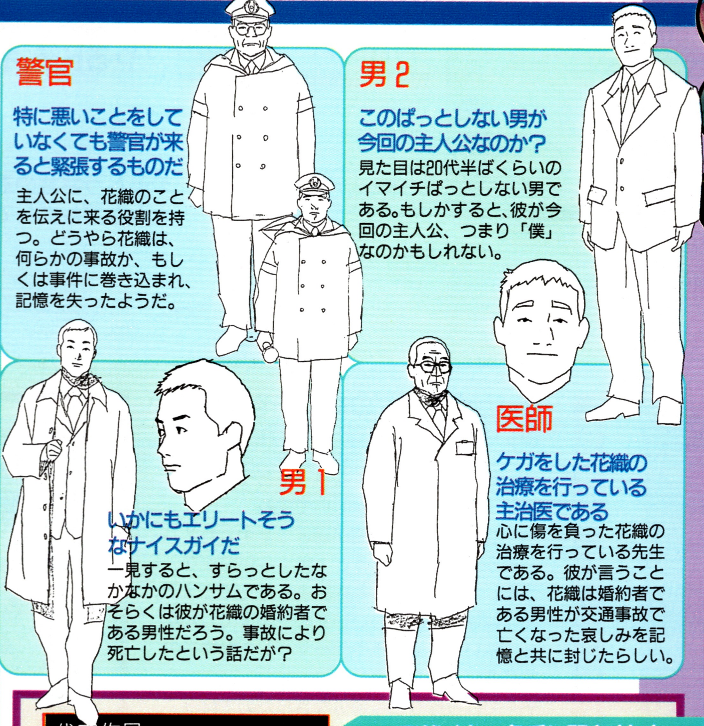
花織設定集

シンプルな絵柄であるがゆえのリアリティ。前3作品とは全く別個の魅力を持っている。

花織

第4作のヒロインには今までと違う大人の魅力が

主人公の住むアパートの隣の部屋に住む美人ＯＬ。「僕」は大学生であるため、大人の女性である花織には、あこがれに近い恋心を抱いている。しかし、彼女自身は「僕」の事をただのお隣さんとしか思っていない。それもそのはず。彼女にはすでに札幌に住む婚約者がいるのである。



警官

特に悪いことをしていなくても警官が来ると緊張するものだ

主人公に、花織のことを伝えに来る役割を持つ。どうやら花織は、何らかの事故か、もしくは事件に巻き込まれ、記憶を失ったようだ。

男2

このぱっとしない男が今回の主人公なのか？

見た目は20代半ばくらいのイマイチぱっとしない男である。もしかすると、彼が今回の主人公、つまり「僕」なのかもしれない。

男1

いかにもエリートそうなナイスガイだ

一見すると、すらっとしたなかなかのハンサムである。おそらくは彼が花織の婚約者である男性だろう。事故により死亡したという話だが？

医師

ケガをした花織の治療を行っている主治医である

心に傷を負った花織の治療を行っている先生である。彼が言うことには、花織は婚約者である男性が交通事故で亡くなった哀しみを記憶と共に封じたらしい。

デザイナー各氏に聞きました

キャラクターデザイン秘話⑤

荒川真嗣　雪割りの花

代表作品

クレヨンしんちゃん（TVシリーズ・作画監督）しろくまくんふねにのる（OVA・シナリオ＋監督）21エモン（TVシリーズ・作画監督）

――今回のキャラクターは、どのような手順でデザインを進められたのですか？

荒川：発注の際に注文は、花織についてのみでした。「清潔で色気のある女性」といった感じだったと思います。脚本担当の関島さんとは、若き日の黒木瞳のイメージでいこう、と話し合っていたような気がします。

――特にお気に入りのキャラは？

荒川：美雪が気に入っています。アニメキャラっぽくないルックスが面白いと思います。

――今回のお仕事の苦労話や笑い話などをお聞かせください。

荒川：実作業は地獄の極みでした。

――最後に、このゲームをプレイされる方々へ一言お願いします。

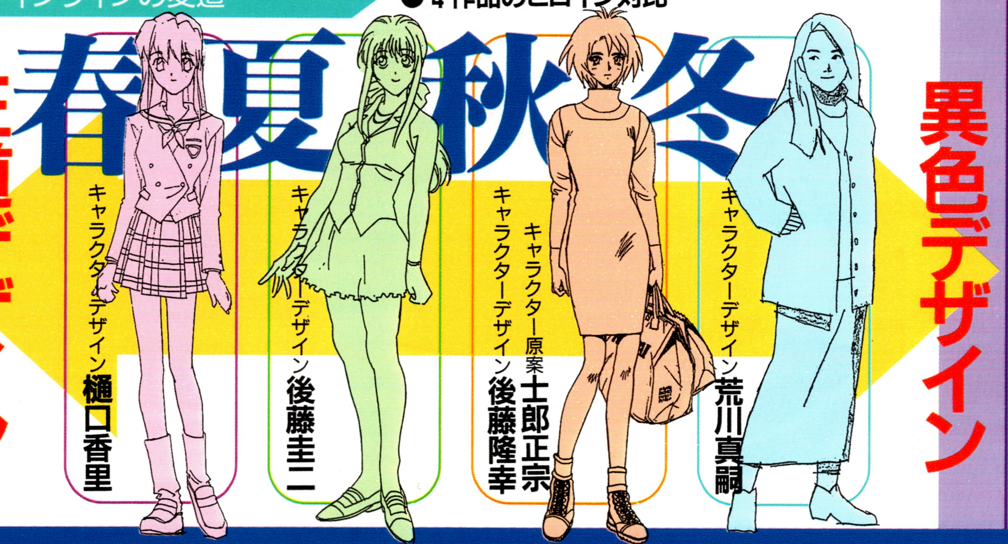
荒川：スタッフ内でもビジュアル面、内容面において賛否両論のゲームだけに、買ってくださったみなさまの反応がいかなるものか、とても楽しみにしています。

作品の四季の変化に伴うデザインラインの変遷

さまざまな人々のニーズに幅広く対応

やるドラ4作品に登場するヒロインを比較してみると、絵柄のテイストが大きく二分されていることに気がつく。春夏のヒロインはいわゆるアニメ的な絵柄、ヒロインゲームの王道的デザインで描かれている。一方、秋冬2人のデザインは、ヒロインゲームの中ではかなり異色なものになっている。このテイストの変化は、やるドラシリーズが従来のヒロインゲームファン層だけではなく、より幅広い層へのアピールを狙っていることの現れといえよう。

●4作品のヒロイン対比



今井由香

近年頭角を現してきた人気声優。アニメを中心に、ゲームでも『みつめてナイト』のプリシラ役などで活躍。劇団ムーンライト所属。

『やるドラ』キャストインタビュー

『季節を抱きしめて』麻由役

今井由香

やるドラ特集の最後を飾るのは、麻由の声を演じた声優の今井由香さん。実際にゲームをプレイしていただきながら、収録時のエピソードや感想を語っていただいた。

撮影／大嶋康行

CAST INTERVIEW

さばけたタイプの女の子や少年役が多いんで、麻由は印象深いんです

——あらためてプレイなさってどうです？

今井：いやー、恥ずかしいですね。

——収録から結構時間が過ぎてますよね？

そうですね、ちょうど1年くらい前かな、うん。でも麻由のことは、よく覚えてますよ。私には珍しく、かわいい女の子の役でしたから。私いつもは少年やサバサバした女の子の役が多いんです、ホントに。

——では役作りにも苦労なさったのでは？

ふだんの役柄だけでなく、私自身もさばけたタイプですから。もう自分の中の女の子っぽい部分を全部ひろい直して、麻由ってどんな子なんだろうって考えました。

——麻由についての印象をお聞かせ下さい。

うーん、とにかくかわいい子だなって。役をいただいた時に、ホントに私が演じていいんだろうかって思ったくらいですよ。麻由にはほかに、ちょっとナチュラルボケが入ってる部分や、主人公の家に泊まりながらも、ヘンに主人公を男として意識しないでくつろげるイノセントな部分がありますよね。そうした部分が、麻由の正体を知った時に「だからか」と納得がいくのも、麻由の魅力ですね。

麻由みたいなかわいいタイプってあまり演じたことないんです

自分の中の女の子の部分を総動員して役を考えました

今井由香の必聴ポイント

「'麻、由'、たった一言なんですが、一番NGが多かったです」

週1回放映のアニメでは、回を重ねていく内に自然と役と自分が一つになるんですが、ゲームの場合は1回こっきりですから、どうしても自分で描いたイメージと、監督さんのイメージがブレることがあります。この「麻由に決定！」のすぐ前にある「麻、由」は、そうした意味で一番NGが出たセリフですね。

ゲームのアテレコというより、アニメに近い感じでしたね

――ゲームとアニメでは収録の方法に違いはありますか？

ありますし、あります。ゲームはアニメと違って基本的にかけ合いがないので、私は私、ほかの方はほかの方で、１人ずつ収録するのが普通です。あ、でもやるドラの収録は、アニメの場合のやり方とほぼ同じでしたよ。三石琴乃さん（トモコ役）や島津冴子さん（お姉さん役）たちといっしょでしたし、例えば喫茶店のシーンなんかも、実際にみんなとワイワイしながらやりましたから。

――やっぱり、ほかの人とかけ合いながらの方が演じやすいのですか？

うーん、そうですね、（ゲームの収録の場合に多い）一人芝居っていうのも、私たちの中では重要なポジションを占めているんですが、やっぱり難しいですね。相手がいる場合は、その方とのかけ合いの流れの中で、自然とセリフが出てくるってこともありますし。やるドラはかけ合いもあって、収録もほぼストーリーの順番で進んで、収録時にほぼ完成した絵までありましたから、演じやすかったです。おかげでロパクとかも、きっちり合ってますし、よくできたと思います、うん。

今井由香の必聴ポイント

「こんな風に抱きしめられたら絶対にふりきれないですよね」

「この‘バカァ’もなかなか言えないですよ」

一番印象に残っているのは、最後の方で三石さんとやり合う場面ですね。私のセリフは少なめで三石さんが中心だったんですが、迫力に圧倒されました。迫力といっても、ただ凄味があるのではなく、いじらしさとかかわいらしさが、きっちり表現されているんですよ。あそこまでかわいくやられてしまうと、横で見ていてかなり感じるものがあります。

一人芝居も重要な演技なんですが、相手がいたほうが演りやすいです

実はまちがってＦＦⅦインターナショナルのデータを消してしまったんです

――ゲームはおやりになる方なんですか？

えーと、格闘とかはあまりやらないですね。でも、ＲＰＧとかはけっこう遊びますよ。こないだまでＦＦⅦのインターナショナル版をやってたんですけど、別のゲームをセーブしようとしたら、メモリカードが初期化されてしまって。けっこう進んでたんですけど。

――これからの抱負などをお聞かせ下さい。

例えば、収録の際に新人の子がトチったとしますよね。そんな場合に言葉でフォローするんでなく、お手本っていうのかな、芝居をきっちりして盛りあげられる、そんな風になりたいです。あ、あと麻由みたいにかわいい女の子役をもっと演じたいかな。

――最後に月並みですが、ユーザーの方にメッセージをお願いします。

心をこめて全編演じましたので、全部のエンディング、シーンを見て下さいね。

"大特集"これぞ正統派ヒロインゲーム！

ときめきメモリアル

まずは熱狂的なファンはもちろん、『ときめきメモリアル』初心者でも十分に楽しめる最新作の『ときめきの放課後』の紹介からスタートするぞ〜っ!!

詩織ちゃんと仲良くなりたい！

『ときめきの放課後』は女の子と一緒にクイズに挑戦するゲームだ。正解率やパートナーに選んだ回数によって女の子と親しくなれるぞ。うまくいけば、超感動のエンディングが見られるんだ！　衝撃的な詩織ちゃんの姿を目撃できるかな!?

⬅成績優秀な詩織ちゃんをパートナーにすると強力な味方に！　勉強関係なら正解率がかなり高いぞ。ゲームやマンガは苦手みたい。

➡ほおを赤くしちゃってかわい〜！苦労したかいがあるってもんだぞ。

詩織ちゃんの傾向と対策

成績優秀でスポーツ万能、おまけに美人の詩織ちゃん。そんな彼女だけあって男の子の理想は高め。勉強とスポーツの両方ができる人が好みなのだ。各ジャンルの正解率をバランスよく上げていくことが大切だぞ！

通知表　1年A組　2学期：橋山　義雄

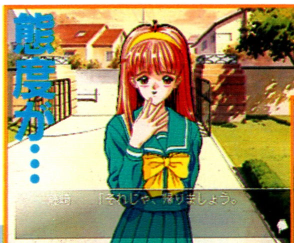
	文学	科学	社会	美術	音楽	スポーツ	マンガ
問題数	3	1	6	6	0	7	6
正解数	3	1	5	5	0	6	4
正解率	100%	100%	83%	83%	%	85%	66%
評価	A	A	A	A		A	B

	ゲーム	芸能	おしゃれ	動植物	数学	総合
問題数	2	2	3	3	0	3[illegible]
正解数	1	2	3	2	0	3[illegible]
正解率	50%	100%	100%	66%	%	82%
評価	C	A	A	B		A

⬆定期テスト終了後には成績表が。詩織ちゃんをおとすならオールAを目指せ!!

ゲームオーバーに注意せよ！

女の子には「ときめき度」と「友好度」という感情がある。ゲームオーバーになると、このふたつが下がってしまうので注意。態度まで変わるぞ！



⬆あんなにホットな仲だった僕たちなのに、たった一度のあやまちで君は別人のようになってしまった。あの頃の君の愛情はどこへいってしまったの…。こんなつらい想いをするなら、ちゃんとこまめにセーブしておけばよかった!!

『放課後』のクイズシステムはこんな感じ！

基本的に13のジャンルから2ジャンルが出題され、クイズに挑戦。R1ボタンを押せばパートナーが代わりに答えてくれる。ただし回数に限度があり、女の子によって得意ジャンルも違うぞ。

苦手な問題はパートナーにまかせよう！

➡クイズはたいてい四択問題。定期テスト以外では、一回に3〜4問出題される。頑張ろうぜ！

あの子の好みはこんなタイプ！

虹野沙希

傾向　虹野さんはスポーツ観戦と料理が大好きだぞ！

片桐彩子

傾向　絵を描くことが趣味の片桐さんは芸術系がお好み。

朝日奈夕子

傾向　遊びに詳しくないと朝日奈さんが退屈しちゃうぞ。

古式ゆかり

傾向　古式さんはスポーツができて博学な人が好み！

紐緒結奈

傾向　科学系に強くないと優秀な部下になれないのだ！

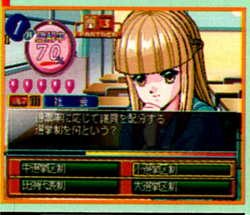
如月未緒

傾向　夢見る少女の如月さんは小説や映画、文学が好き。

清川望

傾向　スポーツと植物関係に強い人が清川さんの理想！

美樹原愛



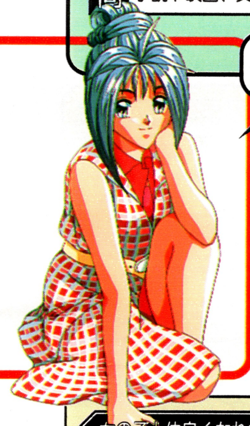
傾向　勉強ができて、動物好きの人が美樹原さんの好み。

鏡魅羅

傾向　おしゃれじゃなきゃ、鏡さんはふりむかないぞ！

早乙女優美

傾向　優美ちゃんはアニメとゲーム、スポーツ大好き！



グレイト！頑張ってね♥

女の子にあわせて力を入れよう！

キャラクターによって好きな男の子のタイプが、まったく異なる。そのため、女の子たちの好みにあわせてクイズの正解率を上げれば、キャラのときめき度がアップするんだ。ラブラブな関係になるにつれて、女の子の解答権が増えていくぞ！

伊集院&謎の女

伊集院とお近づきになりたいのなら、やはり伊集院家にふさわしい上流階級の知識と、勉強に力を入れよう！　コアラヘアでおなじみの女の子は、勉強とスポーツが得意な人が好きみたいだぞ。

⬆謎に包まれた彼女の秘密を知ることができるか！

早乙女好雄

男の友情を深めろ！

好雄と一緒にナンパに励みたいという元気な君は、女の子関係の知識をたくさん仕入れよう！　話題が豊富でおしゃれでなくちゃ、好雄にはついていけないぜ！

⬆たまには男同士でクイズを楽しむのもおしゃれだぞ。

女の子と仲良くなれない君のために
クイズマスターへの道

女の子とラブラブになるにはクイズの正解率をあげるのが一番。新聞や本をたくさん読み、知識を蓄えるのだ。目指せ栄光のクイズマスター！

⬇鍛えあげた肉体で詩織ちゃんのハートをゲットだぜ。

クイズマスター3つの誓い

壱、あらゆることに興味を持て！

弐、お手つきをおそれるな！

参、寝る前は歯を磨け！

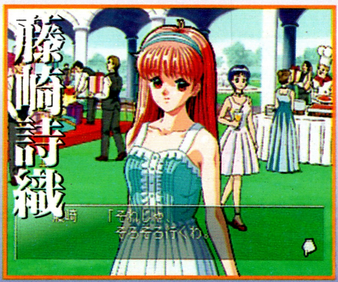
『放課後』のファッションをチェックせよ！

きらめき高校 **ガールズ サマーコレクション '98**

グラフィックがより美しくなったのも『放課後』の特徴のひとつ。とくに女の子たちのきらびやかな服装には注目だぞ。そこで彼女たちのサマーファッションをお披露目！　涼しげないでたちを見て、暑さなんてぶっとばせ!!

⬅セクシーな黒のドレスは、紐緒さんのイメージぴったり。

サマードレスがまぶしいぜ！



⬆真っ白なサマードレスがとても似合っている詩織ちゃん。さわやかな感じがいい！

➡片桐さんのセンスあふれる着こなし。まねできないぞ！

ワンポイント

女の子の話をちゃんと聞こう！

女の子はときどき、自分の好きなジャンルを教えてくれる。でもせっかく教えてくれたのに、それを無視した問題ばかり解いていると怒らせてしまうので注意しようぜ！

⬆女の子たちに悲しい顔をさせないようにしないとなっ！

©1994 1995 1996 1997 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
カメラ／桜庭宏紀

~続編を待ちきれない君のために~

『ときめきメモリアル2』を勝手に予想する!!

ろくろ首のように首を長くして待っている人も多い『ときめきメモリアル2』。開発は順調のようだけど、詳細は発表されていないんだ。そこでゲームの内容を勝手に予想したぞっ!

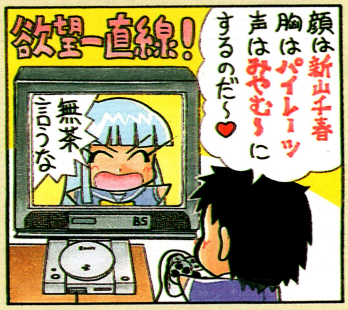
ポイント1 『ときメモ2』のシステムはどうなる?

イベントシーンが印象的な前作。『2』でも驚かせてくれること間違いなしだぞ。

超希望! 理想の女の子が作れるエディットモード付き!!

野球やプロレスゲームでおなじみのエディットモード。自分の好きなキャラを作れるのが魅力だけに、期待している人も多いはず。胸の大きい女の子なんて好みだぞ/

実現度50%?

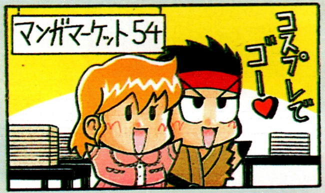


顔・バスト・性格、思いのまま!!

これも希望! デートスポット100か所以上!

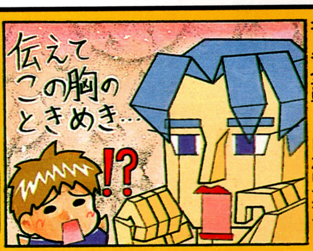
前作にはたくさんのデートスポットが登場したけれど、好評におこたえして『2』ではその数100以上/ アニメショップや同人誌即売会のようなディープな場所までそろっているのだ。紐緒さんが喜びそうな、あやしい科学研究所なんてのもあり!?

実現度30%



こんなシステムちょっとイヤ!

キャラがすべてポリゴン!



⬅格闘ゲームに対抗し、登場キャラ全員、3Dポリゴン!

ポイント2 前作のキャラはどうなっている?

登場は決まっていないけど、やっぱりおなじみのキャラにもう一度出てほしいよね。

超希望! 紐緒さん、「超・世界征服ロボ」を開発!!

世界征服の野望をかなえるために紐緒さんが作った最終兵器。5台のマシンが合体し、ロボットに変形。専用の主題歌まであるぞ/

実現度70%!?

⬆近代科学の粋を集めた新型兵器。たくさんの必殺技を持つロボットだ。

主題歌つきで合体変形!?

これも希望! 優美ちゃん、女子プロレス入り!?

優美ちゃん、高校卒業後ついにプロレスに入門/ 抜群の運動神経とゲームで鍛えた格闘センスはアジャ・コングをしのぐかも!?

実現度20%!?

➡プロレス観戦で熱狂する優美ちゃん。思わずファイティングポーズを!?

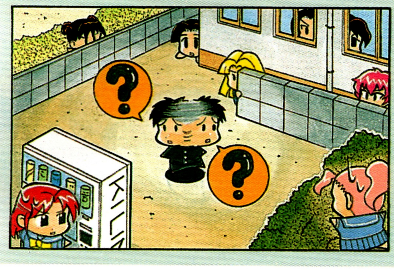
予想イラスト/神楽つな

ポイント3 『ときメモ2』の内容・サブタイトルはどうなる？

前作の「forever with you」っていうサブタイトル、けっこうカッコよかったよね。

予想1 シャイな女の子が好きな人へ『ときめきメモリアル2 〜恥ずかしがり屋の彼女たち〜』

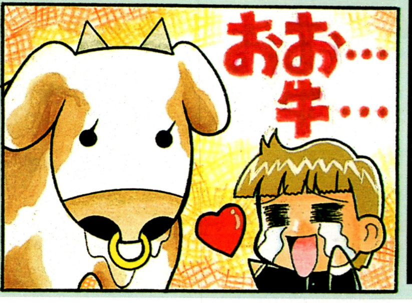
実現度3%!?



登場する女の子全員恥ずかしがり屋。そのため、なかなか画面に姿を見せない／ 女の子のグラフィックが出てこない前代未聞のヒロインゲーム。

予想2 恋愛育成牧場飼育シミュレーション『ときめきメモリアル2 〜forever with 牛(ギュウ)〜』

全国1000万人のメス牛ファンのみなさん、お待たせしました／ 登場するヒロイン全員が牛。「きらめき牧場」の12匹のメス牛を育てながら、恋愛もできちゃう。お気に入りのメス牛と緑いっぱいの草原でデートも可能なのだ。ふたりの愛が実ったら、好きな牛の乳をしぼれるぞ!!



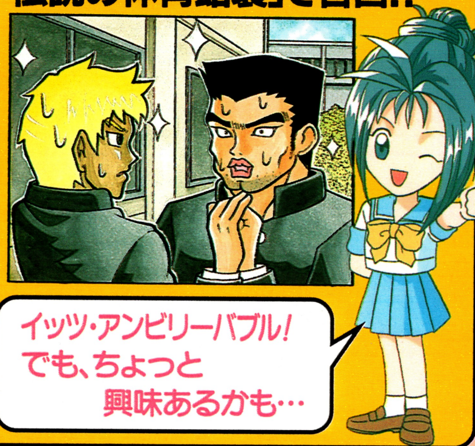
実現度10%

こんなゲームはちょっとイヤっ！

男子校が舞台！『ときめきメモリアル2 〜俺の兄貴と呼ばせてくれ〜』

私立ぎらぎら工業高校に伝わるロマンチックな伝説。卒業式の日「伝説の体育館裏」で好きな人に想いを告げると、永遠に幸せな「義兄弟」になれる／ 男子校を舞台にした恋愛シミュレーション、衝撃の登場／

「伝説の体育館裏」で告白!?



ポイント4 『ときメモ2』に新しい女の子は登場するの？

新作には当然新しいキャラクターが登場するはず。魅力的な女の子を期待しているぞ。

超希望！ 家事大好きのメイドさんアンドロイド！ 安藤 呂井子(あんどう ろいこ)

プロフィール

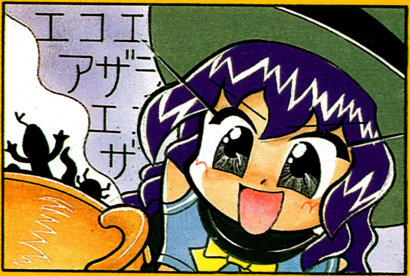
誕生日…製造日は12月1日	星座…不明
クラブ…家庭科クラブ	趣味…お料理

マニアの間で根強い人気を誇る「メイドさん」と「女性型アンドロイド」をミックスさせた究極のヒロイン。プレイヤーをご主人様と呼び、世話を焼いてくれる。好きなものは「ご主人様の愛」だ／ 詩織ちゃんを超える人気者に!?

実現度10%

こんなキャラはちょっとイヤっ！ 黒魔術を操る、紐緒さんのライバル 黒井 魅鎖子(くろい みさこ)

あやしげな魔術を使って世界征服をたくらむ彼女。同じ野望を持つ紐緒さんの最大のライバル。6月6日生まれの16歳で、所属クラブはオカルト研究会。好きな花はトリカブトとマンドラゴラの根だ。黒魔術に使う羊とニワトリを育てる女らしい一面もあるぞ／



実現度5%

結局…『ときメモ2』が待ちどおしい!!

好き勝手に予想してみたけど、ひとつでも当たったらすごい。コナミさん、そのときは賞品をください／ でも、こんな予想よりは早く詳しい情報が知りたいよね。もし『ときめきメモリアル2』の速報が入ったら、Vジャンプ本誌で伝えていくので、期待して待っていてくれ／

ときめきメモリアル 王道論

～ヒロインゲームのすべてはここから始まった～

20世紀末、ゲーム界に王が君臨した。彼は女性との恋愛過程を楽しむという、いままでにない内容で民衆の支持をおおいに受けた。彼の名こそ『ときめきメモリアル』。その偉大な業績をともに研究していこう。

『ときメモ』王道論 基礎編

『ときメモ』の基本をおさらい！

『ときめきメモリアル』って簡単にいえば、学園物の恋愛シミュレーション。でも、そんな言葉では片付けられないほどいろんな内容がぎっしりつまっているんだ。とくにストーリーとシステムは、ほかのヒロインゲームとひと味違うぞ！

『ときメモ』って、こんなお話

100万人以上のユーザー人口がいる『ときめきメモリアル』。詩織ちゃんのセリフを暗記するほどやりこんだ強者も多いだろうけど、まだプレイしていないかわいそうな君のために、その内容を特別に紹介！

時は春。プレイヤーは新入生として「私立きらめき高校」に入学。同じクラスには、女の子の情報をチェックすることが趣味の「早乙女好雄」、学園の理事長の孫で大財閥の御曹司「伊集院レイ」、そして主人公の幼なじみで、学園一の美少女「藤崎詩織」がいる。

プレイヤーは、きらめき高校に、昔から言い伝えられている話を好雄から聞く。それは「卒業式の日、校庭のはずれにある古い大きな樹の下で女の子から告白して生まれたカップルは、永遠に幸せになれる」というロマンティックな伝説。

3年間の高校生活で出会う、個性豊かな女の子たち。卒業式の日、君は「伝説の樹の下」で女の子に告白されることができるのか？

高校が舞台！

⬅きらめき高校での学園生活がゲームの舞台だ。いろんな女の子と知り合えちゃうぞ。

楽しいデート！

⬇たくさんのデートスポットに遊びに行けちゃう。イベントが起きることもある！

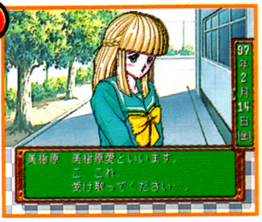
『ときメモ』って、こんなシステム

基本的に、プレイヤーのパラメータを上昇させるシミュレーションゲームなんだけど、そこに恋愛の要素が加わっているのがポイント！女の子の好感度を上げて恋愛を楽しむシステムに驚いた人も多いはず。

繰り返し

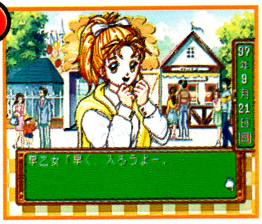
- 一週間の予定を組む
- ↓ パラメータを上げる
- ↓ 女の子と知りあう
- ↓ デートの約束をする
- ↓ デートを繰り返す
- ↓ **伝説の樹の下で女の子から告白**

王道 **女の子との出会い**



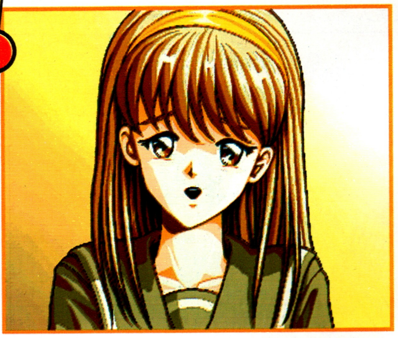
⬅パラメータの上げ方で出会うことができる女の子が異なるんだ。

王道 **デートを重ねる**



⬅楽しいデートをして、女の子の印象を上げていくことが大事だぞ。

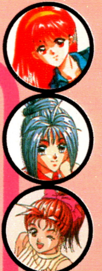
王道 **告白されちゃう**



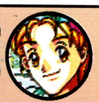
⬅見事女の子のハートを射とめれば、卒業式の日「伝説の樹の下」で告白されるぞ。あの子の熱い想いを受けとめてあげよう！

左のような流れにそって、ゲームは進んでいく。容姿や運動などの主人公の能力を好みのキャラにあわせて上げて、デートを繰り返す。すると女の子と親しくなれちゃうのだ。

ただし、キャラによっては、嫉妬深い性格の子もいるので注意。女の子を傷つけると、ほかのキャラの愛情まで一気に冷めちゃうぞ！ 現実の女の子を扱うより難しいかも!?



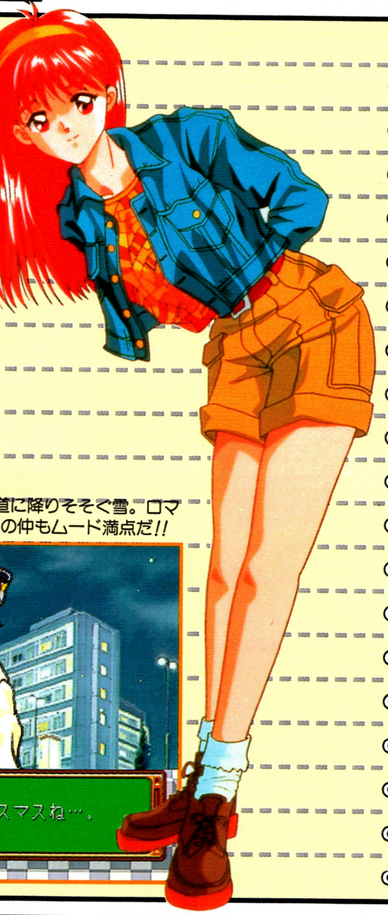
『ときメモ』王道論
理解編
王道的キャラクター図鑑



早乙女好雄…プレイヤーのクラスメイト。女の子データにかけては学園随一の情報通。

女の子の情報では右に出る者がいない早乙女好雄くんと一緒に『ときめきメモリアル』に登場するキャラクターを紹介。女の子の攻略法も特別に教えてくれたぞ。タイプ別チェックもあるから、耳の穴をかっぽじってよく聞いておけよ!!

藤崎詩織
SHIORI FUJISAKI



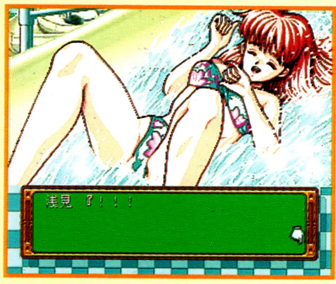
⬇クリスマスパーティの帰り道に降りそそぐ雪。ロマンティックな雰囲気で、ふたりの仲もムード満点だ!!

好雄くんの女の子データ

詩織ちゃんの身長は158センチ。趣味は音楽鑑賞だ。でも誕生日・星座・血液型はよくわからないんだ。なんでも誰かが自由に決定できるらしいぜ。所属クラブもそのときによって違うみたいだな。三年生のときの3サイズは上から85・57・86。スタイル抜群だよなぁ。

好雄くんの㊙メモ

詩織ちゃんは、きらめき高校男子生徒全員の憧れの存在だな。美人で勉強もできるし、スポーツだって得意だぞ。俺も入学式のときは彼女に一目惚れしそうになったぜ。つくづく幼なじみのおまえがうらやましいよ。ただ、男の子に対する理想は高いようだな。詩織ちゃんに気に入られるには、勉強・スポーツ・容姿などすべてを磨かなきゃならないから結構大変だぞ！　がんばれよっ!!



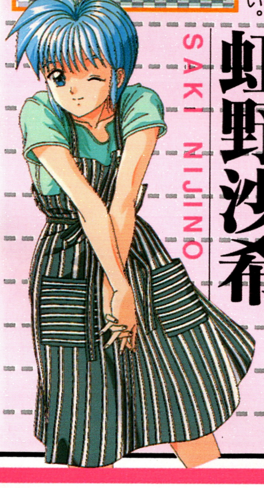
⬆おおっ、詩織ちゃんの大胆ポーズがたまらない！　眼に焼きつけておけ～～ぇ!!

王道 王道チェック!
典型的ヒロインタイプ

マンガ・アニメの世界に古くから伝わる「ヒロインの法則」にならい、容姿端麗・成績優秀・スポーツ万能の女の子。男なら誰しも必ず恋人にしたいと思う理想の存在だ。彼女のように誰にも好かれるタイプの子が主人公と幼なじみというのも王道の基本。こんな女の子がそばにいてくれたら、やっぱりうれしいよね！　詩織ちゃんと親しくなるのは難しいけど、達成したときの満足感は苦労したかいがあるっていうもの。本腰入れて詩織ちゃんにアタックしよう!!

虹野沙希
SAKI NIJINO

⬅家庭的な虹野さんは迷子を見てもほっとけない。



好雄くんの女の子データ

誕生日は1月13日、星座は山羊座だ。血液型はA型。料理が趣味で、野球部かサッカー部のマネージャーをしてるぞ。

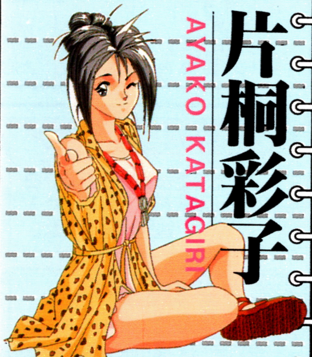
好雄くんの㊙メモ

マネージャーをしているせいか、運動部のアイドル的存在らしいな。ガッツのある男性が好きなようだぞ。沙希ちゃんに気に入られたいならクラブに入って根性を鍛えようぜ。

王道 王道チェック!
家庭的な自然派娘

明るくて家庭的、しかも頑張っている人を応援してくれるという性格にひかれる男の子も多いはず。「奥さんにしたいナンバーワン」間違いなし。

片桐彩子
AYAKO KATAGIRI



⬆少し気持ち悪い絵に夢中の片桐さん。そのセンスは理解不可能!?

好雄くんの女の子データ

9月30日生まれの天秤座で、血液型はB型。趣味は絵を描くことなんだ。美術部か吹奏楽部に所属しているんだぜ。

好雄くんの㊙メモ

独特の美的感覚を持つ片桐さん。英語と日本語を混ぜたおかしな話し方をするけど、それも片桐さんのセンスなんだろうな。彼女好みの男になるように芸術系を磨こうぜ！

王道 王道チェック!
天才肌の超個性派

特徴のある言葉づかいは個性派タイプによくみられる傾向。自分の感性に基づいて行動するから、トラブルメーカーになりやすいところもあるぞ。

如月未緒
MIO KISARAGI

好雄くんの女の子データ
如月さんの誕生日は２月３日、星座は水瓶座だな。血液型はＡ型。読書が大好きで、クラブは文芸部か演劇部だ。

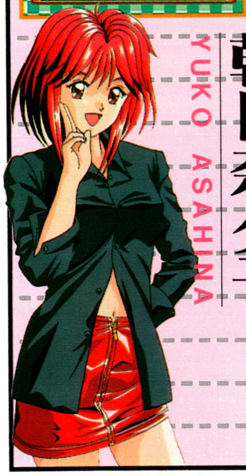
好雄くんの㊙メモ
メガネが似合う知的な女性って感じの如月さん。小説好きだから、文学系を勉強して話があうようにしようぜ。そうそう、身体が弱いみたいなんで無茶させちゃ駄目だぞ。

⬇如月さんは読書に夢中。横顔がかわいいぞ！

王道チェック！
夢見るメガネっ子

優等生だが病弱、しかも文学好きと、メガネっ子のツボをすべておさえている彼女。メガネを取ると実は美少女というのもヒロインの王道だぞ！

➡UFOキャッチャーでは右に出る者なし！



朝日奈夕子
YUKO ASAHINA

好雄くんの女の子データ
10月17日生まれだから、星座は天秤座だな。血液型はB型。遊ぶことが趣味だから、クラブには入っていないぞ。

好雄くんの㊙メモ
こいつとは同じ中学だったんだけど、その頃から遊びまくっていたようだな。でも根はいい奴なんだぜ。流行にうるさいから、雑学をたくさん知っていると気に入られるぞ。

王道チェック！
超コギャル系

ミーハーで流行に敏感、そして底抜けに明るいコギャルタイプ。自己中心的なのでペースに引き込まれやすいけど、それも魅力のひとつかも？

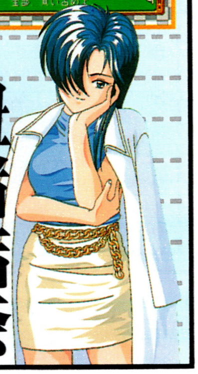
好雄くんの女の子データ
誕生日は７月７日、星座は蟹座だな。血液型はＡ型。科学部か電脳部に所属しているぞ。

好雄くんの㊙メモ
世界征服の野望を持つ紐緒さん。研究に役立つ優秀な部下が欲しいみたいだから、理系の勉強をたくさんしようぜ。

王道チェック！
マッドな個性派

紐緒さんのように世界征服を目指す女性って珍しい。戦隊物の「悪の女幹部」に近い？

➡紐緒さんとのデートはジャンクショップが定番。



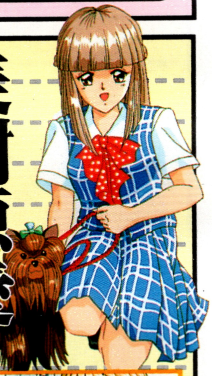
紐緒結奈
YUINA HIMOO

好雄くんの女の子データ
９月５日生まれの乙女座。血液型はＡ型だ。趣味はペットと遊ぶことらしいな。

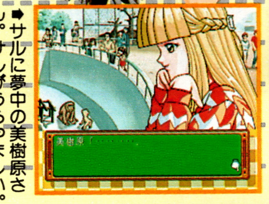
好雄くんの㊙メモ
美樹原さんは藤崎さんの親友らしいぜ。部活動や定期テスト、体育祭でいい成績を残すと、好感を持たれるようだぞ。

王道チェック！
守ってあげたい年下系

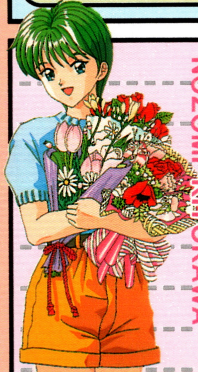
このタイプは引っ込み思案で口ベタな子が多い。思わず守ってあげたくなるかも。



美樹原愛
MEGUMI MIKIHARA



➡サルに夢中の美樹原さん。サルがうらやましい。



清川望
NOZOMI KIYOKAWA

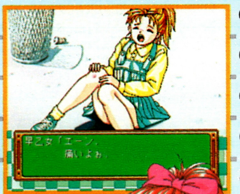
好雄くんの女の子データ
12月３日生まれで射手座。血液型はＡ型だぞ。水泳部に入っていて、趣味は運動だな。

好雄くんの㊙メモ
超高校級水泳選手として大活躍している清川さん。彼女に気に入られたいなら、やっぱり身体を鍛えないとな。

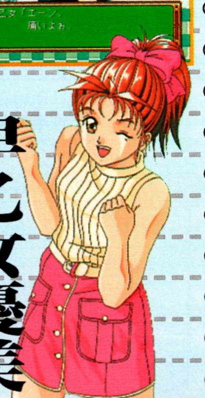
⬅ハプニングにドキッ！胸の感触がたまらない!!

王道チェック！
ボーイッシュ少女タイプ

運動神経抜群で、言動も男の子っぽい。髪型にショートカットが多いのも王道だぞ！



➡泣かないで優美ちゃん痛いの痛いの飛んでけ!!



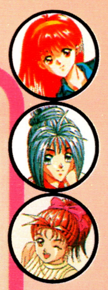
早乙女優美
YUMI SAOTOME

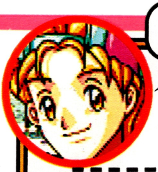
好雄くんの女の子データ
５月16日生まれだから、星座は牡牛座だな。血液型はO型。クラブはバスケット部だぞ。

好雄くんの㊙メモ
優美は俺の妹だけど、ちょっと子供っぽいところがあるな。運動ができて、話題が豊富な男の子が好みらしいぜ。

王道チェック！
明るい年下タイプ

言動がちょっと幼いのが年下タイプのパターン。恋人というより妹のような存在かな。





早乙女好雄の女の子データカウントダウン!!

ここにあげたデータは俺の㊙手帳に書いているものなんだ。今回は特別に教えてやるぜ。なかなか参考になるだろ!?

●3年生のとき、一番胸の大きい子は？

第1位：鏡さん……………………93cm
第2位：片桐さん…………………86cm
第3位：藤崎・朝日奈・紐緒さん…85cm

●一番背の高い子は？

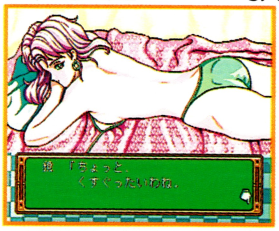
第1位：鏡さん……………………167cm
第2位：清川さん…………………163cm
第3位：紐緒さん…………………161cm

●女の子に人気のデートスポットは？

第1位：きらめき中央公園
第2位：ショッピング街

●女の子に一番多い血液型は？

第1位：A型……………………6人
第2位：B型……………………3人



⬆鏡さんのダイナマイトボディに注目！　パイレーツも真っ青だぞ!!

館林見晴

MIHARU TATEBAYASI

好雄くんの㊙メモ

さすがの俺もこの子についてはよく知らないんだ。好きな人をいつも陰から見つめているらしいんだが…。ほかの女の子との仲がよくない場合に告白されやすいらしいぜ。

王道チェック！

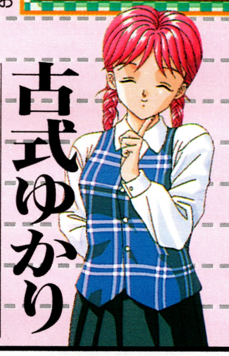
謎の美少女タイプ

隠れキャラ的存在で、正体がなかなかわからないのがこのタイプ。でも、謎に包まれたところにひかれるのか、思わず夢中になってしまうファンも大勢いるらしいぞ!?

古式ゆかり

YUKARI KOSHIKI

➡お嬢様は食虫植物がお好き。妙に似合ってる!?



好雄くんの女の子データ

6月13日生まれの双子座で血液型はB型。テニス部に所属していて、趣味は編み物だな。

好雄くんの㊙メモ

古式さんは古式不動産という大会社のお嬢様だ。友達になりたいなら、テニス部に入部して運動に精を出そうぜ。

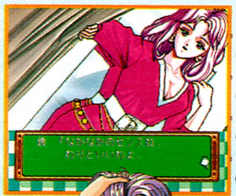
王道チェック！

おしとやかなお嬢様系

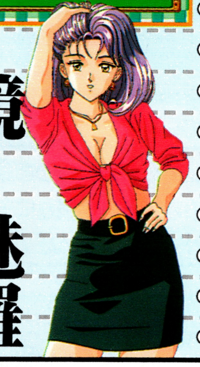
おしとやかなお嬢様タイプの古式さん。「〜ですねぇ」という口調が大和撫子っぽい!?

鏡魅羅

MIRA KAGAMI



➡モデル並のスタイルにはゴージャスな服がグー。



好雄くんの女の子データ

鏡さんは11月15日生まれの蠍座。血液型はO型だ。部活にはとくに入っていないな。

好雄くんの㊙メモ

親衛隊までいるほど、美人でスタイル抜群／　おしゃれな鏡さんとつきあいたいのなら、容姿を必死に磨こうぜ。

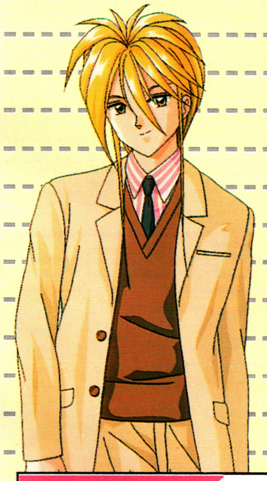
王道チェック！

アダルトなお嬢様系

古式さんと同じお嬢様タイプでも、鏡さんの場合は少しタカビーなお姉さま系だ／

伊集院レイ

REI IJYUIN

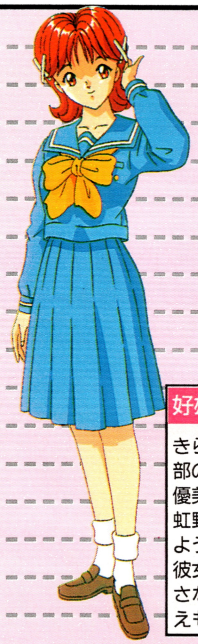


好雄くんの㊙メモ

世界に名高い伊集院財閥の御曹司で、おじいさんがきらめき高校の理事長だ。そのうえ女の子にもてるのが気に入らない／　あれ、なにか重大な秘密があったような…。

秋穂みのり

MINORI AKIHO

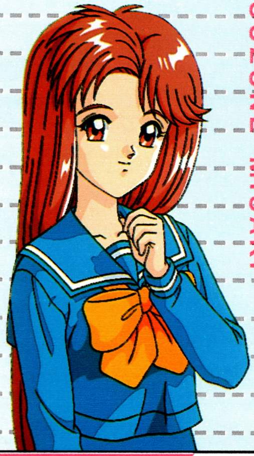


好雄くんの㊙メモ

きらめき高校サッカー部のマネージャーで、優美と同じクラスだな。虹野さんをお姉さんのように慕っているので、彼女に手を出す男は許さないらしいぞ。おまえも気をつけろよ。

美咲鈴音

SUZUNE MISAKI



好雄くんの㊙メモ

俺たちよりも1学年下の後輩。きらめき高校の人気バンド「彩」のキーボードを担当しているぞ。長い髪が似合っていて、狙っている男もけっこういるらしいぜ。

『ときメモ』王道論
読解編

ゲームの王道を探れ！

一度プレイすると、病みつきになる人が多い『ときめきメモリアル』。その秘密は、イベントのおもしろさと自由度の高いシステム、そして豊富なデートスポットにあるんだ。ゲームファンを夢中にさせるツボを見事におさえているぞ！

王 システムの ここが王道

『ときめきメモリアル』のシステムは、のちに発売されたヒロインゲームに影響を与えているんだ。

恋愛過程が楽しめる

登場する女の子とおつきあいできるのはヒロインゲームの定番。『ときめきメモリアル』でも、いろいろな恋愛が楽しめるぞ。

王道度 100

憧れの君と♥

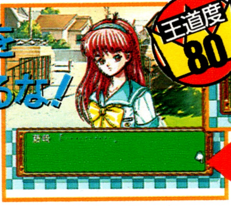
⬆思わぬハプニングで感じる、心のときめき。彼女を抱きしめてあげたくなる瞬間だ。

女の子が嫉妬する

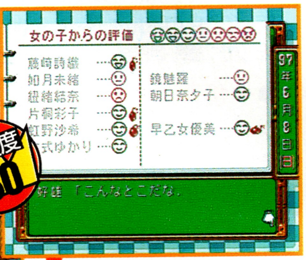
『ときめきメモリアル』のキャラは現実の女の子と同じようにヤキモチを焼く。好雄の㊙メモに爆弾マークがでたら要注意だ。爆発すると嫌われるぞ！

女の子を泣かせるな！

王道度 80



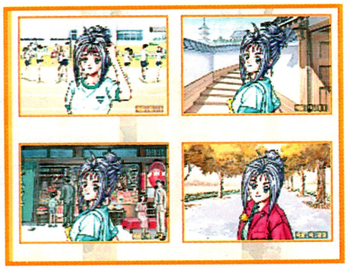
➡爆発すると女の子に冷たくされる。女心をもてあそんだ罰!?



⬆女の子の間で「変なウワサ」が流れると、好雄の手帳に爆弾マークがつくので注意！

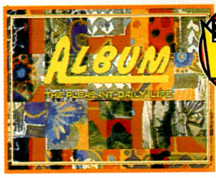
思い出を振り返る

ゲームをクリアすると、女の子との大切な思い出を振り返ることができちゃうんだ。これも『ときめきメモリアル』が最初に取り入れたシステムなんだよ。



⬆3年間の思い出は一冊のアルバムに綴られる。あの子の写真でうめつくせ。

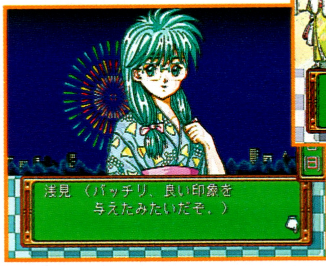
王道度 70

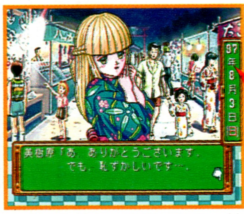


王 デートの ここが王道

デートはヒロインゲームのお楽しみ。『ときめきメモリアル』にもデートスポットはいっぱいだ！

制服とは違った魅力が 神社





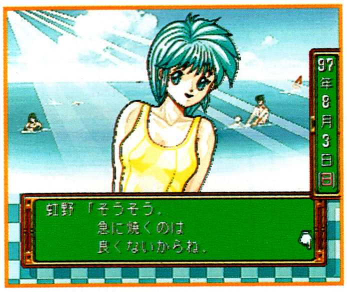
⬆夏はゆかた、正月は着物。神社は和服マニアにとって天国のようなデートスポット！　如月さんの胸元からのぞく柔肌と古式さんの色っぽさに鼻血ブー!!

うなじがたまらないっス♥

王道度 100

さわやかなお色気が 海・プール

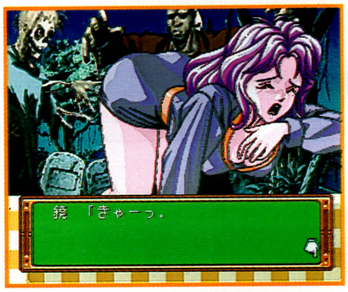
王道度 95



⬆夏のデートといったら、やはりここでしょ。虹野さんの健康的なボディに悩殺されそう！

思わずにんまり お化け屋敷

王道度 80

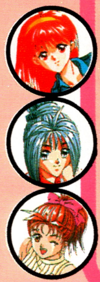


⬆お化け屋敷は鏡さんのような怖がりの女の子と行くのが一番。大胆ポーズを堪能！

番外編 遊園地のヒーローショー

デート中に戦闘員が襲撃!?

➡こんなデートスポット、ほかのゲームでは出てこないぞ！　悪の軍団から彼女を守れ!!



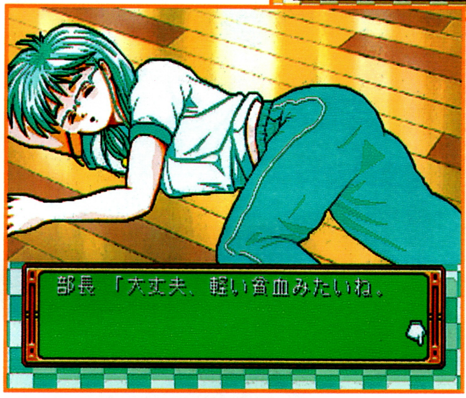
イベント・展開の
ここが王道

『ときめきメモリアル』にはドキドキするようなイベントが山盛り。ヒロインゲームの定番だ!!

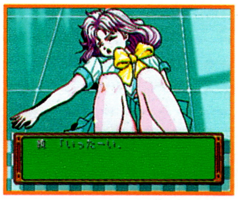
病気の女の子を看病する 頻出度 100

➡ヒロインゲームに必ず登場する病弱キャラ。そんな女の子を主人公が看病するのは定番中の定番!

大切な人だから守ってあげたい



女の子と偶然ぶつかる 頻出度 75



➡少女マンガの伝統芸。「ボーイミーツガール!」男女の出会いの定番だ。

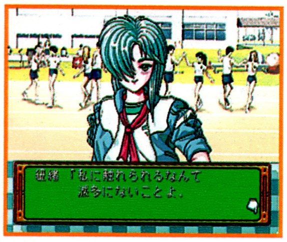
手作り弁当を食べる 頻出度 85

➡虹野さんのような女の子に、お弁当を作ってもらえる奴は幸せだぁ〜!

学校行事がいっぱい 頻出度 95

➡学園物のゲームにかかせないのが学校行事のイベント。テストがあるのはイヤだけど、ほかは楽しいものばかり。体育祭のフォークダンスでは女の子と手をつなげるぞ! ああ、青春の1ページ…。

体育祭



文化祭

修学旅行

定期テスト

例外 宇宙人と戦う

頻出度 ときメモならでは!

ヒロインゲームの世界広しといえど、女の子と一緒に宇宙人と戦うのは『ときめきメモリアル』くらい。修学旅行先に北海道を選び、紐緒さんと自由見学すれば宇宙人が登場!! プレイヤーは紐緒さんが秘密兵器を組み立てる間、1人で戦わなきゃならないのだ。地球の平和は君の手にかかっているぞ!! まぁ、負けてもペナルティはないけどね。

⬅こんなイベントが起こるのも紐緒さんのような超個性的キャラがいるおかげ?

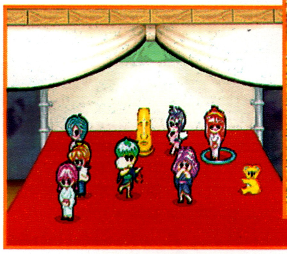
ミニゲームの
ここが王道

ミニゲームが出てくるのも『ときめきメモリアル』が最初。シューティングゲームがおもしろいぞ!

ミニゲームが山ほどあるぞ!

借り物競走

輪投げ



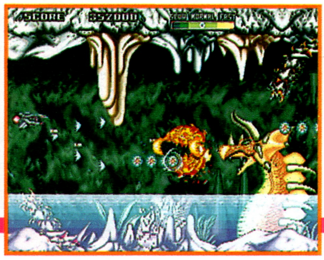
⬆運動会の競技はすべてミニゲーム。プレイヤーのテクニックと、運動パラメータが勝負のカギをにぎっているぞ。縁日のミニゲームは単純明快だけど、ハマリ度高し!

コナミのシューティングで遊べる!

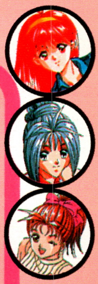
ツインビータイムアタック

スターダストシンフォニーEX

PSYTH



⬅⬆コナミといえば名作シューティングを開発したメーカーとしても有名。「ツインビー」は2年目の文化祭のとき、電脳部でプレイ可能。ほかのふたつのゲームは電脳部のクラブマスターになると遊べるぞ。



「ときメモ」王道論
発展篇

王道的メディアミックス術

ヒロインゲームの定番ともいえる「メディアミックス」だけど、これをはじめたのは「ときめきメモリアル」なんだ。詩織ちゃんや虹野さんがゲームから飛び出し、いろんな場所で大活躍しているぞ。その様子を一緒に見よう！

集中講座 ○月○日(水) メディアミックスとは何か？

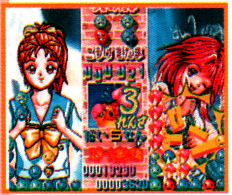
メディアミックスといわれても、何のことだかわからない人も多いだろうから、ちょっと説明。ゲームのリリースと同時にキャラクターのフィギュアやカード、CDなどがたくさん販売されるよね。実はこれがメディアミックス！　つまりゲームだけでなく、それ以外のさまざまなメディアで商品展開するやり方をこう呼ぶんだ。この方法だと、いろいろなお店で関連商品を見かけ、ゲームの宣伝効果が非常に高くなるぞ。「ときめきメモリアル」はメディアミックスを大々的に取り入れたんだ。

⬅イベントの開催も宣伝効果を高める手段。昨年の夏に行われた「コナミ CLUB db キャラバン」は開演前から熱く盛り上がっていた。

ゲーム　クイズやパズルまでバラエティ豊か

「ときめきメモリアル」は恋愛シミュレーションだけじゃない！　ドラマシリーズにパズルゲーム、そして最近発売のクイズゲームなど、幅広いジャンルでリリースされているぞ。

対戦パズル玉



⬆おなじみのキャラが総登場する落ち物パズル。女の子たちのリアクションがかわいい。

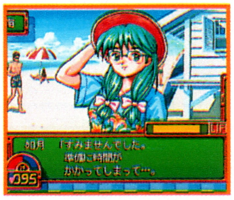
対戦とっかえ玉

⬆連鎖が決め手の対戦パズルゲーム。キャラ別の話が楽しめるストーリーモードがある。

Selection藤崎詩織

⬆詩織ちゃんの魅力が満載のスペシャルディスク。ミュージッククリップが見られるぞ。

おしえてyour heart



⬆アーケードで大好評だったゲームがWindows95用に移植。君の愛情をセンサーで測定！

ドラマシリーズVol.1 虹色の青春

⬅アドベンチャー形式のドラマシリーズ第一弾。虹野さんとの思い出を作ろう！

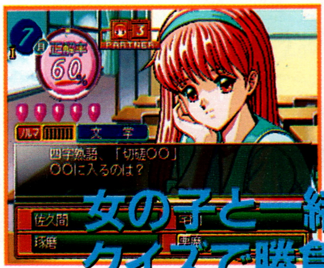
ドラマシリーズVol.2 彩のラブソング

⬅学園祭が舞台のVol.2は、片桐さんが主役。魅力的な新キャラも多数登場。

ときめきメモリアル

⬅『ときめきメモリアル』シリーズの記念すべき第一作。大ヒットを記録したぞ。

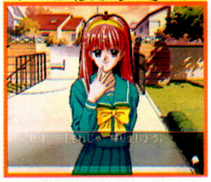
ときめきの放課後 〜ねっ☆クイズしよ♡〜



⬅先月発売されたばかりの新作ゲーム。詳しいことは34ページに！

女の子と一緒にクイズで勝負!!

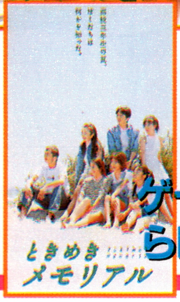
⬆おなじみのキャラをパートナーにしてクイズに挑戦。



⬆女の子と親しくなれば、デートもできちゃうのだ！

映画　『ときメモ』が実写になった

ゲームだけにとどまらず、実写映画にまでなった『ときめきメモリアル』。榎本加奈子ちゃんや中山エミリちゃんといった人気アイドルが総出演してるぞ！



⬆ゲームとは違った魅力が満点！　ビデオも絶賛発売中だ！（ビデオ「ときめきメモリアル」／発売元フジテレビ／販売元ポニーキャニオン／税抜¥15800）

ゲームの世界から映画に進出!!

大胆予想　ドラマシリーズVol.3の主役は誰？

人気キャラが主役

これまでの傾向では、人気キャラがドラマシリーズの主役に選ばれている。虹野さんや片桐さんがそのパターン。Vol.3も同じようになるはず!?

➡コナミさんのグッズカタログを見れば次の主役がわかる？

グッズの売上げに注目

そこで、キャラの人気を知るためにコナミさんの通販カタログを調査。すると館林さんのグッズが虹野さんや片桐さんを凌ぐほどたくさん販売されていた。

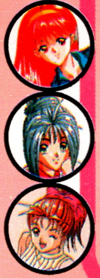
通販カタログが証拠！

次回主役はこの人!?

グッズが売れるということは人気がある証拠。ということで、次回の主役は館林さんが本命。手堅さでは朝日奈さん、意外性で紐緒さんの線も。

本誌予想（第3回コナミ杯）

枠番	白1枠	黒2枠	赤3枠
馬番	1	2	3
	コアラストーカー	プリティコギャル	セカイセイフク
騎手	館林見晴	朝日奈夕子	紐緒結奈
倍率	2.6倍	5.3倍	97.4倍



グッズ　お気に入りのキャラといつも一緒

『ときめきメモリアル』のグッズは種類がいっぱい。お菓子から体操着まで充実の品揃えだぞ！（ここに掲載されている「ときメモフレッシュ」以外のグッズはコナミから発売中。）

ときめき懐中時計

純金メッキだ！

⬇本体は純銀製で、表面は純金メッキ。しかもスイス製のクオーツ時計という超高級品だ！

男の情熱がここに集結!!

きらめき高等学校指定体操着セット

⬇夢にまで見たアイテムがついに登場。XLまでサイズがあるので、男の子も着られるぞ。彼女とペアできめよう！

XLサイズもあるぞ！

お祭のときはこれでキマリ！

ときめきハッピ

➡女の子のかわいい顔がプリントされたハッピ。イベントでこれを着れば目立つこと間違いなしだぞ‼　すべてのキャラのバージョンがあるのだ。

大事なパソコンを詩織ちゃんが守る

ときめきPCバッグ

⬅詩織ちゃんの刺繍ワッペンが付いたかっこいいバッグ。パソコンが持ち運べるぞ。虹野さん版もあり！

殺人コアラがポイント♥

携帯グッズセット

⬅携帯電話を入れるケース、キーホルダー、ストラップの携帯グッズ3点。おなじみのコアラがラブリーだ！

ときメモフレッシュ

➡現在は生産されてないけど、お菓子まであった。キャラシールがついたダブルラベルだ！

お口すっきり

音楽　ときメモワールドを音で楽しむ‼

サントラからドラマまで、『ときめきメモリアル』のCDはたくさん発売されているぞ。（ここで紹介するCDはすべて、発売元コナミ株式会社／販売元キングレコード株式会社です）

虹野さんや片桐さんのCDもリリース！

over the rainbow
虹野沙希

⬅沙希ちゃんの魅力をいっぱい詰め込んだアルバム！

Message
片桐彩子

⬅片桐さんのセンスが光るアルバムだ。英語の歌もある。

ドラマCDにボーカル集も‼

DORAMA CD ときめきメモリアル
虹色の青春 forever vol.5

⬅ゲーム「虹色の青春」のその後を描いたドラマCDだ！

ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション6～FINAL～

⬅「ときメモ」のキャラが熱唱するボーカルアルバムだ。

集中講座　バーチャルアイドル藤崎詩織

バーチャルアイドルとは何か？

ゲームやマンガに登場する女性キャラがラジオのDJをしたり、歌を歌ったりすると、まるで本当に生きているみたいに思えるよね。このような、実在するアイドルと同じように活躍する架空の女の子を「バーチャルアイドル」って呼ぶんだ。詩織ちゃんは歌手としてCDをリリースしているぞ！

1stアルバム　My Sweet Valentine

⬆記念すべきファーストアルバム。他の子もコーラス参加。

2stアルバム　Memories

⬆財津和夫などの人気アーティストが作品を提供したぞ。

メディアミックス番外編　今後の展開を占う

予想1　虹野さんのお弁当、商品化！

某コンビニが虹野さんの手作り弁当を販売。商品名はのり弁ならぬ「虹弁」だ。食べると根性がつく！

実現度➡➡➡➡➡➡80%

予想2　紐緒さんのロボ、プラモ化

あの「世界征服ロボ」がガレージキット化。ロボをリモコンで操る紐緒さんのミニフィギュアつきだ！

実現度➡➡➡➡➡➡65%

予想3　殺人コアラ、お菓子になる

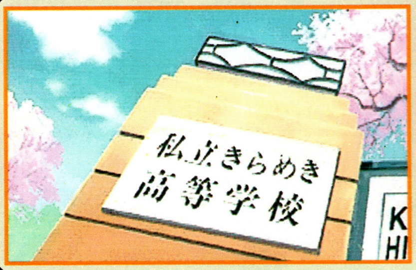
某お菓子会社が販売している「コアラの形をしたチョコクッキー」に殺人コアラがデザインされる！

実現度➡➡➡➡➡➡5%

「ときメモ」王道論　結論

彗星のごとく世の中に現れ、人々に大きな影響を与えた『ときめきメモリアル』。その偉大な業績は「彼の前にヒロインゲームなし、彼の後にヒロインゲームあり」とまで評されている。王道と呼ぶにふさわしい活躍は後世にまで伝えられるはずだ。

結論　『ときメモ』が恋愛シミュレーションの基礎を築いた‼



～憧れの高校生活をのぞいてみよう～

きらめき高校 入学案内

我が校では、生徒の自主性を尊重した個性豊かな教育が行われています。また生徒同士の仲も大変よく、高校生らしい健全な学園生活を送っております。

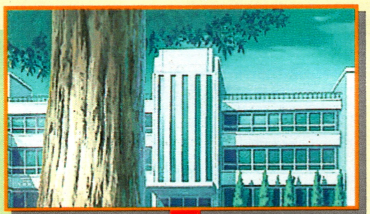
某中学三年生Mくんの きらめき高校１日体験入学

きらめき高校がどんなところか中学生のみなさんに知っていただくために、我が校では毎年、１日体験入学を行っています。憧れのスクールライフを一足先に味わってみませんか？

AM9：00

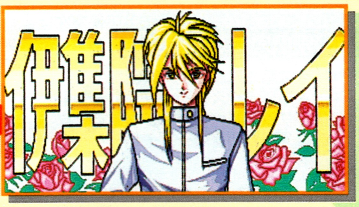
学校訪問。伝説の樹にびっくり！

校門を入ってすぐに目についたのが、古くて大きい樹でした。なにかロマンチックな感じがしたなあ。



AM9：30

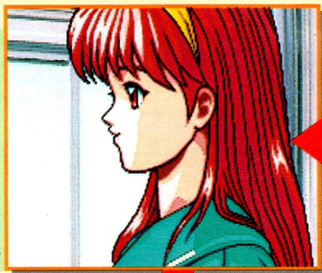
学校代表の話を聞く。伊集院さんって一体…。



校内で伊集院さんという方から学園生活についてお話を聞きました。でも自慢話しかしなかったな…。

AM10：30

授業見学。先輩にひとめぼれ。



先輩の授業を見学していると、生徒の中にとてもキレイな人が！ 先生の話そっちのけで、その人の顔ばかり見つめていた気がします。

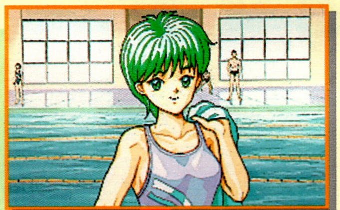
PM12：00

学校見学。廊下で先輩にぶつかる。

校舎内を歩いていたら、先輩にぶつかってしまいました。変な髪型の人だったけど、かわいかったな。

PM1：00

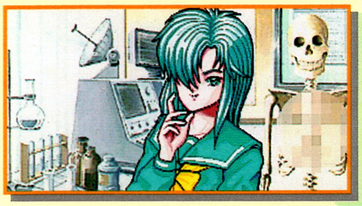
運動部見学。水泳部の人に憧れる。



屋内プールで水泳部の活動を見学。有名な清川さんが練習していました。清川さんってかっこいい！

PM2：30

文化部見学。実験材料にされる。



科学部を見学中、先輩に変な注射をうたれました。あれは一体…。でも、美人だったんで許そう。

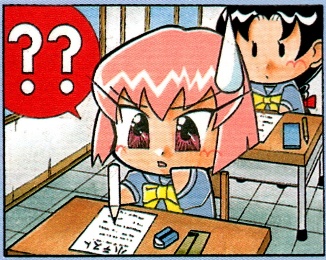
体験入学を終えて

今回の体験入学で印象に残ったのは、すてきな先輩にたくさん出会えたことです。魅力的な女性ばかりで、思わず見とれてしまいました。この学校なら、充実した高校生活が送れそうです！

学校紹介

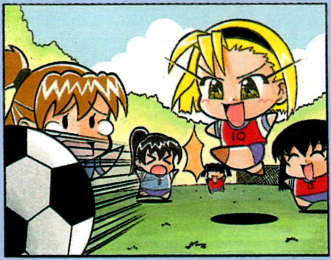
本校は、よりよい進学・就職を目指して、レベルの高い授業を行うとともに、部活動や学校行事にも力を注いでおります。卒業生には一流大学進学者やプロ野球に入団する生徒もいて、本校出身者が各方面で大活躍しております。

熱心な教育



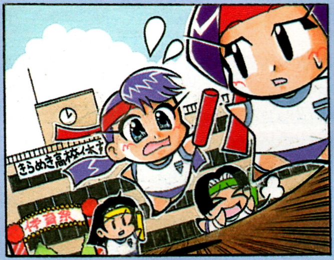
⬆定期テストは年に３回実施。赤点が３科目以上の生徒は、休み中に補習を行います。

部活動がさかん

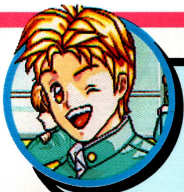


⬆全国レベルの選手が所属する水泳部をはじめ、多くのクラブが活躍しております。

学校行事が充実



⬆毎年６月には体育祭、10月には文化祭が開かれ、生徒全員が参加しています。



~情報入手ルートを独占公開~

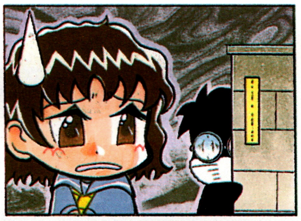
早乙女好雄くんをチェックチェック!!

プレイヤーに女の子の情報をたくさん教えてくれる好雄くん。とても頼りになるけれど、どうやって情報を集めているのか、よくわからないんだ。謎に包まれた入手経路を探ってみたぞ！

チェック1 好雄くんの情報入手方法を予想！

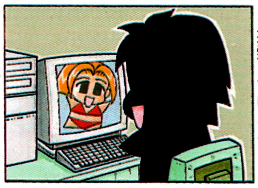
女の子の情報をあれほど集めるには、何か特別な手段を利用しているに違いない！ 最新のマルチメディアと自分の足を使って、好雄くんは日夜女の子を追い続けているのだ!!

女の子を張り込み！



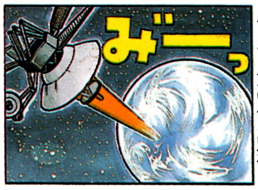
⬆地道な調査と張り込みを繰り返し、女の子のデータをゲット！刑事も真っ青!?

インターネットを駆使！



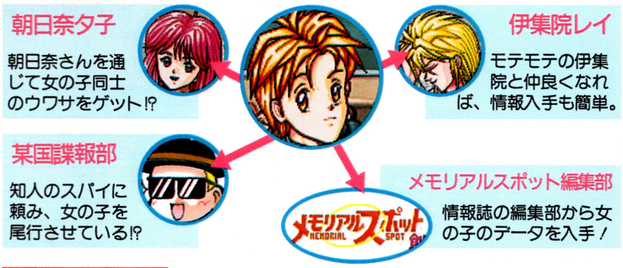
⬅世界中の女の子情報を探索しているぞ！

軍事衛星を使う！

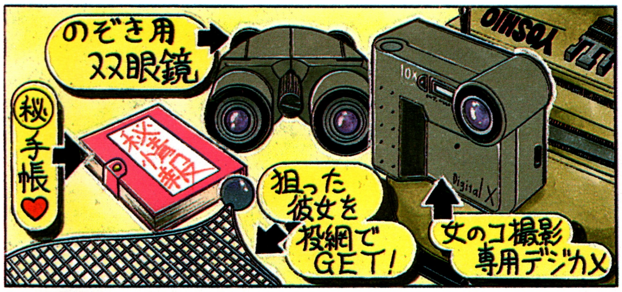


⬅軍事衛星をハッキングして、女の子を監視！

チェック2 好雄くんの人脈を予想！



チェック3 好雄くんのカバンの中身を予想！



コナミさんのコメント
好雄くんがどうやって女の子の情報をゲットしてるのかは広報担当の私も知りません。…が、こんな方法じゃないことは確かです。マズイじゃないですか、これってストーカーですよ。良い子の皆さんは絶対に真似しちゃダメよ♡　（コナミ　広報担当　関口さん談）

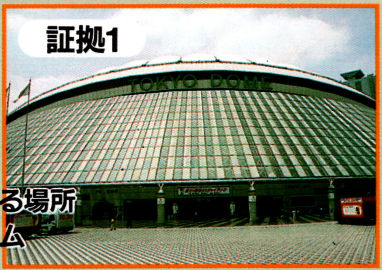
タブーに挑戦!? 『ときメモ』のあの場所を探せ!!

「きらめき高校や伝説の樹をひと目見てみたい！」そんな夢を持っている人も多いんじゃないかな？ そこでVジャンプ特捜班が極秘取材！ 「ときメモ」に出てくる場所を探してみたぞ。

驚きの新事実!! きらめき高校は、文京区にあった!?

特捜班に入った情報の裏付けを取るべく現場へ急行。すると驚きの事実が！『ときめきメモリアル』に登場するデートスポットが文京区に複数存在したのだ。となると、きらめき高校がこの地にある可能性は高い…。

証拠1



⬅虹野さんが野球観戦に夢中になった球場は東京ドームに違いない。

野球やプロレスが行われる場所
➡ 文京区の東京ドーム

証拠2

⬅ヒーローショーを定期的に開く遊園地はここだけ！

ヒーローショーといえば
➡ 文京区の後楽園ゆうえんち

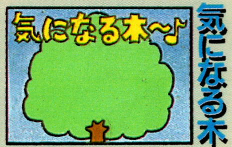
証拠3

⬅東京大学付属の植物園が文京区にあるのだ！

文京区には植物園だってある!!

伝説の樹を探し出せ!!

『ときめきメモリアル』ファン憧れの存在「伝説の樹」。実はCMに出てくるのだ。ほら、某・電気メーカーのCMって…。え、違う？ でも似てるけどなあ。



某・電気メーカーCMの「気になる木」!?

伊集院家を探し出せ!!

伊集院財閥の秘密をあばこうと取材を始めた特捜班。しかし、突然伊集院家の御曹司率いる私設軍隊に襲撃を受け、調査中断。その生死はいまだ不明…。

伊集院家私設軍隊に攻撃される!?

ヒロインゲームセレクション Part1

True Love Story★

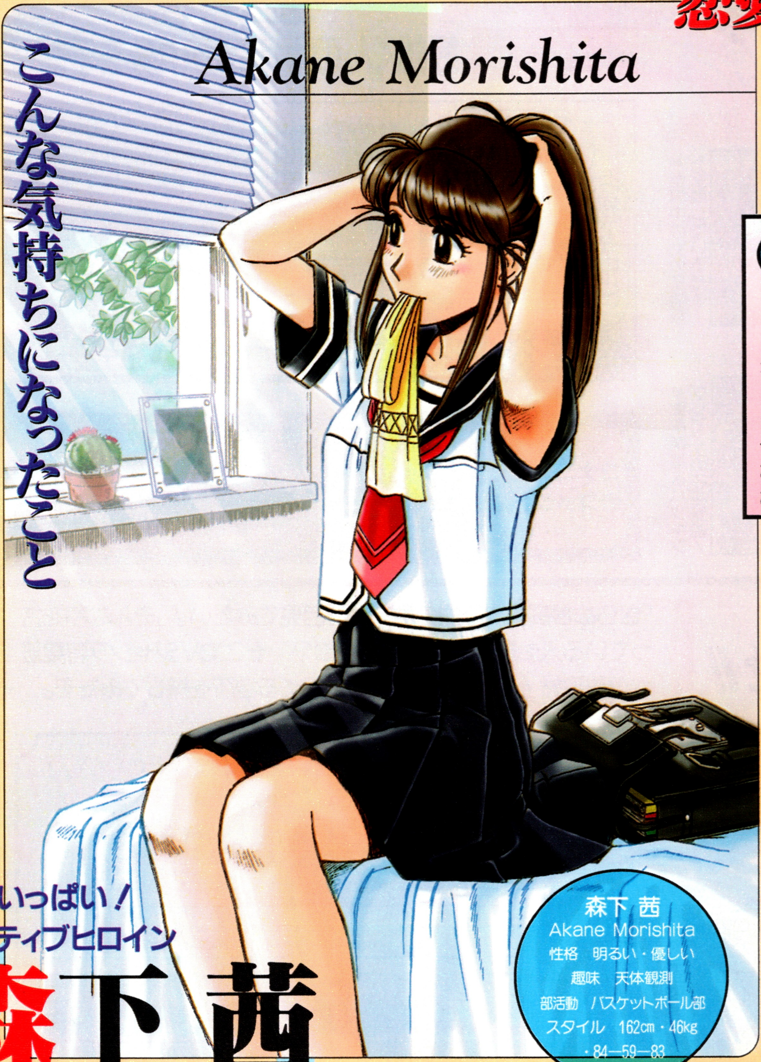
トゥルーラブストーリー2

アスキー
'98年12月10日発売予定
プレイステーション
恋愛シミュレーション
CD3枚組・価格未定

きっと君も共感できる…すべての人の心に染みる恋愛シミュレーション!!

こんな気持ちになったことあなたはありますか……?

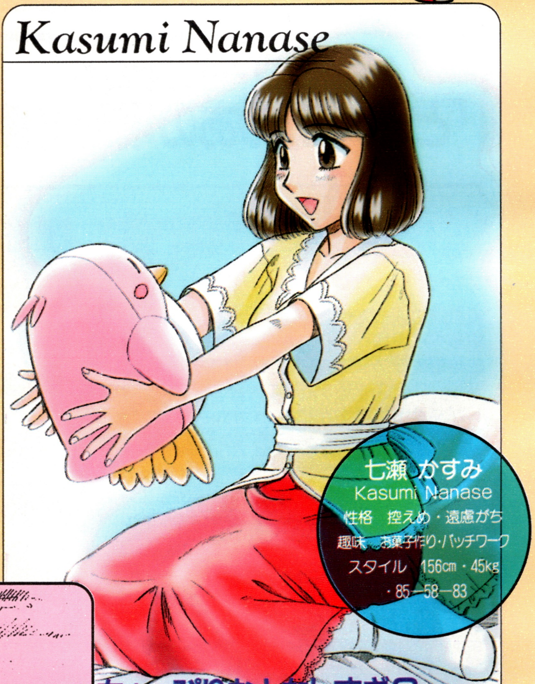
『トゥルーラブストーリー2』はアスキーの人気恋愛SLGシリーズ最新作。このシリーズがほかと大きく違うのは、とてもコミュニケーションを大切にしている部分と、主人公を通して作品世界に共感できるポイントの多さ。では、これらについて『2』の話題も含め、共感ポイント別に紹介していく。



森下 茜
Akane Morishita
性格 明るい・優しい
趣味 天体観測
部活動 バスケットボール部
スタイル 162cm・46kg・84―59―83

共感ポイント……………1
キャラクター

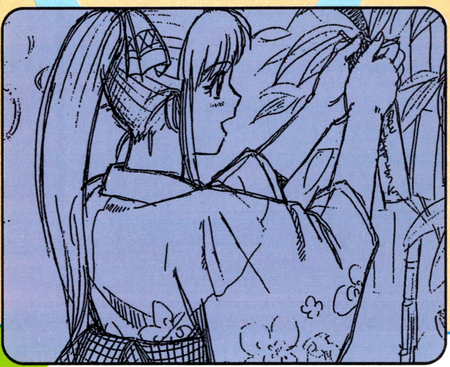
登場する女の子たちは髪の色・性格・話し方など、割と抑えた特徴づけになっている。普通のゲームキャラは特徴を出すためどうしても現実的じゃなくなりがち。それを『トゥルー2』ではホントっぽさを重視して、あえて抑えている。だから、どこかで出会ったことがありそうな、キミの思い出に重なる女の子たちなんだ。



七瀬 かすみ
Kasumi Nanase
性格 控えめ・遠慮がち
趣味 お菓子作り・パッチワーク
スタイル 156cm・45kg・85―58―83

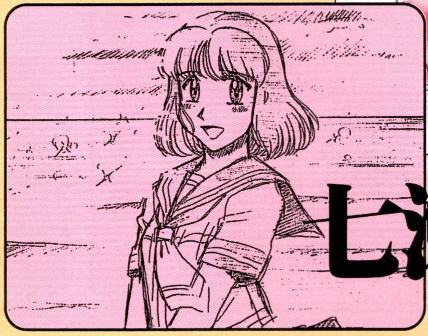
元気いっぱい!
アクティブヒロイン
森下茜

主人公が心に思っているヒロインという役柄だが、恋愛SLGでは今までにない活発なタイプ。おちゃめな所も見せる時あり。



⬅活発なイベント原画が多い中、女の子らしさを見せる浴衣姿。七夕かな?

⬇浜辺をバックに会話。その内容は…?



ちょっぴりおとなしすぎ?
ひかえめ幼なじみ
七瀬かすみ

遠慮がちな性格のせいか頼りなさそうに見える幼なじみのかすみ。実は、しっかりもので家事全般が得意。

©1996 1998 ASCII Corp./Bits Laboratory

共感ポイント……………2

シチュエーション

シチュエーションは、作品世界を左右する大きな要素。『トゥルー2』がいかに共感できるゲームかは、シチュエーションのホントっぽさにあると言える。自分の高校時代と重ね合わせて「こんなこともあった。こんな感じだった」と感じられるシチュエーションを、自分の立場・置かれた状況・周りとの関係などにわけて紹介しよう。

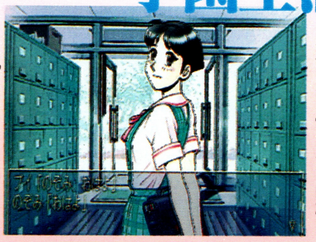
残り1か月の少ない時間…… 転校

誰でも女の子に対して積極的になれるわけじゃない。でも、自分があと1か月で転校するとしたら…。主人公は父親の仕事の都合で、1か月後に引越ししなければならない状況。それならば、少しは女の子に対して積極的になれるはず。少ない時間が主人公を変える。

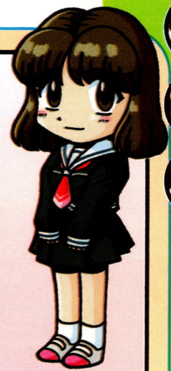
⬆残された31日間で、彼女たちと何ができるかはキミしだい。

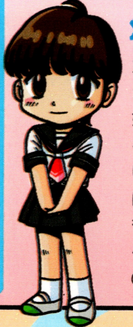
私立高校に通う高校2年生…… 学園生活

主人公は私立の青葉台高校に通う高校2年生。仲のよい友達や後輩もできてこれから学園生活は楽しくなるはず…。いい思い出にせよ、苦い思い出にせよ、高校時代という青春の1ページはプレイヤーのみんなが「ああ、こーいう事あったよね！」と共通に認識できるシチュエーションだ。この『共感できる』って感覚は非常に重要な要素なのだ。



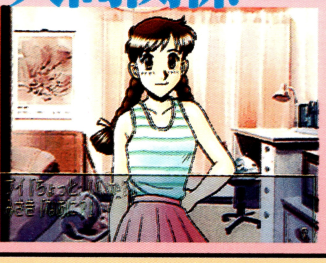
⬅友達との挨拶で始まる、見なれた日常がそこにある。





幼なじみ、妹…………… 人間関係

主人公を取り巻く人間関係も、大事なシチュエーションだ。主人公は2人兄妹で、同じ学校に通う1年生の妹がいる。ゲーム中でも重要な役割を持っているが、主人公の家族が登場することは、ホントっぽさという意味ではとても大きい。かすみという幼なじみがいるのも、幼なじみという存在が主人公の今までの時間を伝えているのだ。



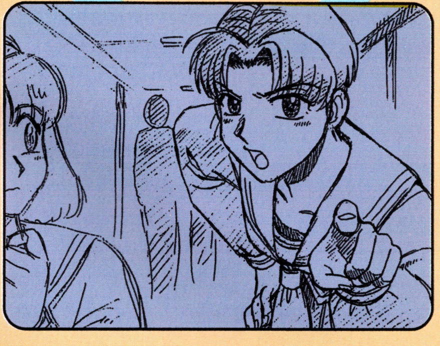
⬅『1』では、みさきと言う妹から校内のウワサなどを聞けた。

波多野 葵
Aoi Hatano
性格 短気・さっぱり
趣味 日曜大工・犬の散歩
部活動 演劇部
スタイル 167㎝・54kg・81－60－86

ボーイッシュな魅力

波多野 葵

短気で気が強く、まるで男友達のように話せる葵。男っぽさが目立つが、手先が器用で意外にも裁縫が得意なんだ。



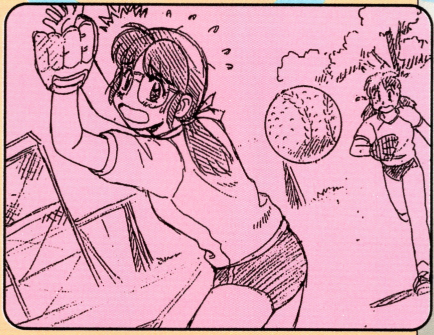
⬅かすみと仲良し、いつも気にかけている。

天然ずっこけ！ ドタバタ後輩

深山 早苗

早苗は一言で言えば『下手の横好き』。何でも興味は持つけど下手。でも絶対に投げ出さないという心の強さがある。

⬅運動も好きだけど、やっぱり苦手…。



深山 早苗
Sanae Miyama
性格 ドジ・前向き
趣味 変なものを集める
部活動 写真部
スタイル 158㎝・50kg・81－60－80

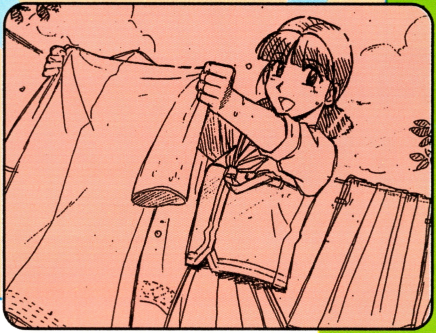
風間 こだち
Kodachi Kazama
性格 真面目・優しい
趣味 料理・陶芸
部活動 剣道部
スタイル 163㎝・48kg・83－57－83

真面目で実直！ 剣道ッ娘

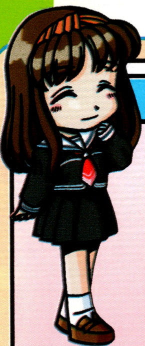
風間 こだち

剣道部の主将を務めるこだちは、大人びた落ち着きがある。きれい好きもあって掃除が趣味といえるほど。

⬅剣道着を洗濯するこだち。きれい好きのこだちには洗濯も楽しい趣味。



※画面写真は前作(リメンバー マイ ハート)のものです。



共感ポイント……………3

システム

もともと、人と人との間柄なんてコミュニケーションの積み重ねで進展していくもの。『トゥルー2』はそのコミュニケーションを大事にしたシステムだから『ホントっぽく』て『共感できる』。ここでは前作を例に、ゲームの流れにそって、どんなシステム&コミュニケーションで仲良くなっていくのかを紹介していこう。

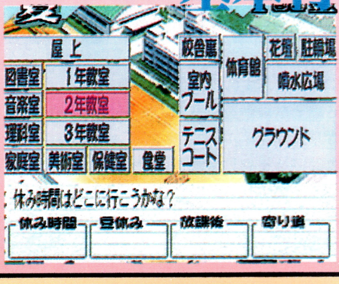
行き先を決めよう

⬆休み時間、昼休みなど自由な時間の行き先を朝に決める。

⬅行った先にキャラクターがいたら、話ができるんだ。

ちょっとずつのコミュニケーション……基本行動

『トゥルー2』では、毎日の朝に行動を決めるんだ。平日は、学校での自由時間にどこへ行くかを決める。行った先で女の子に会えれば、少しずつ親密になっていくし、何か特別なことが起きることもあるぞ。休日も同じだけど、デートの予定があればデートの日だ。

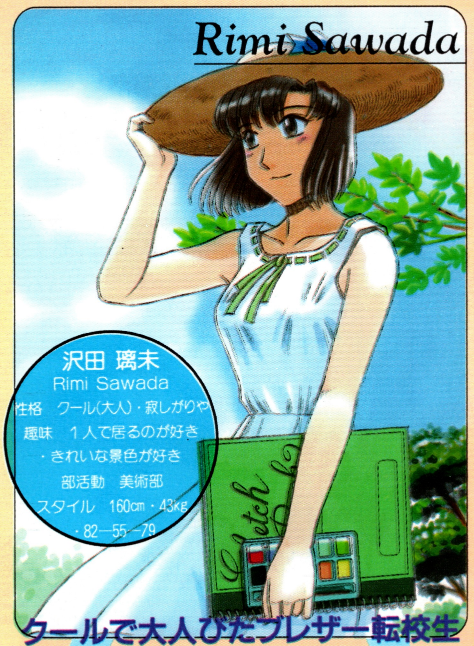


⬅行った先と時間帯によって、出会える人物は変わってくる。

女の子と会って親密度アップ

そのうちきっと大きなできごとが起きるはず…！

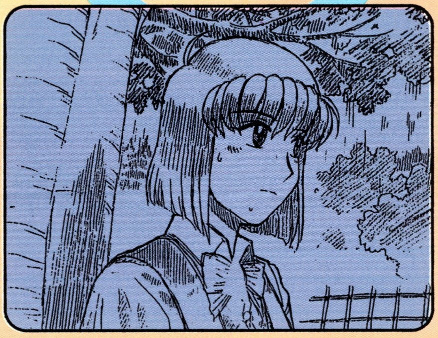
⬅もし条件が合えば、イベントが起こることもある。女の子の特別なイベントだぞ。



クールで大人びたブレザー転校生

沢田 璃未

青葉台高校に転校生として来た璃未は、制服の都合がつかずブレザーで通っている。一見クールは寂しさの裏返し？

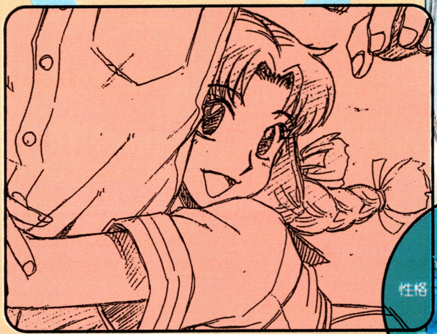


⬅雨宿り。濡れてもその表情は変わらず。

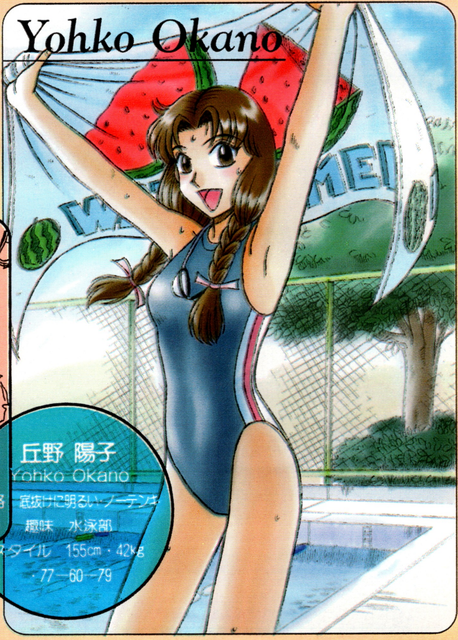
毎日快晴!! 無邪気な人魚姫

丘野 陽子

とにかく奔放(ほんぽう)な性格の陽子。その言葉や行動には驚かされることも多い。水泳は趣味でやっている。



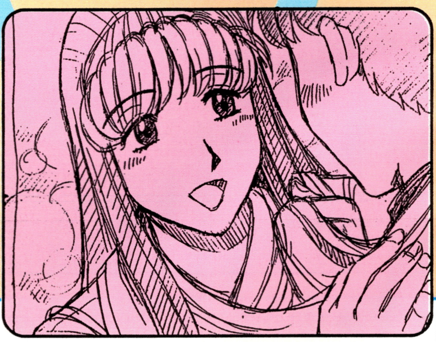
➡突然抱きついてきたりしてドキドキ!?



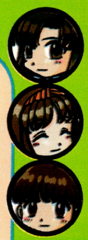
ゆったりテンポのおっとり先輩

香坂 麻衣子

何事にも動じない、ちょっと変わった感覚を持っている3年生。家庭科部で編物や料理が趣味。子供が好き。

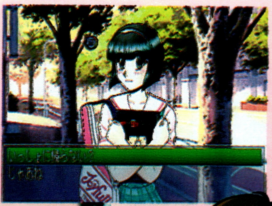


➡何気なく近づいてきて、超接近状態でマフラーを巻く先輩。



2人きりの大切な時間…… 下校会話

下校時の会話は、女の子と個人的な話ができる『トゥルー2』での最重要な部分だ。話す内容を選びながら、会話をつないでいこう。女の子のリアクションを楽しめるし、下校会話のやりかたしだいで、主人公に対する女の子の意識はずいぶん変わってくる。また、女の子とデートに行くには下校会話で誘うしかない。下校会話は仲良くなるためだけじゃなく、好きな女の子と良い結末を迎えるためにも重要なイベントなんだ。

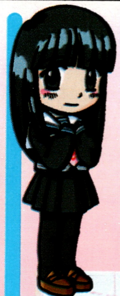


⬇帰りぎわ、女の子に会ったら一緒に帰ろうと誘うことができる。

➡もしOKが出たら、下校しながら話ができる。もっと仲良くなれるチャンスだぞ。

出会いと会話を繰り返し 感情変化

女の子は主人公と仲良くなったり意識し始めると、その態度や感情に変化が出てくる。『トゥルー2』ではこの感情の変化がとても『ありそう』で共感が持てるし、なにより嬉しい。とてもインタラクティブなコミュニケーションを実現しているんだ。



➡最初のうちは、なかなか話さえしてもらえない。

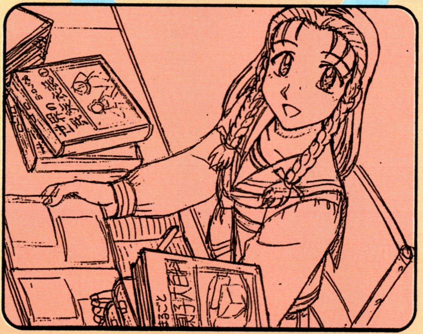
⬆でも、少しずつ仲良くなっていけば女の子の態度も変わる。もっとも幸せな瞬間かも。

なんと！ヒロインの 森下茜 が現実に登場する!!

今すぐP.171の『あこがれのヒロインに大変身!!』へ急げ!!

芯の強いがんばる委員長 中里 佳織

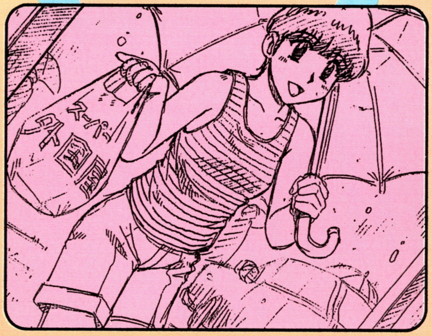
主人公と同じクラスのクラス委員。本が好きで、部活には入らず図書委員も兼任。背の低さを少し気にしている。



⬅本に埋もれつつも、楽しそうな委員長。

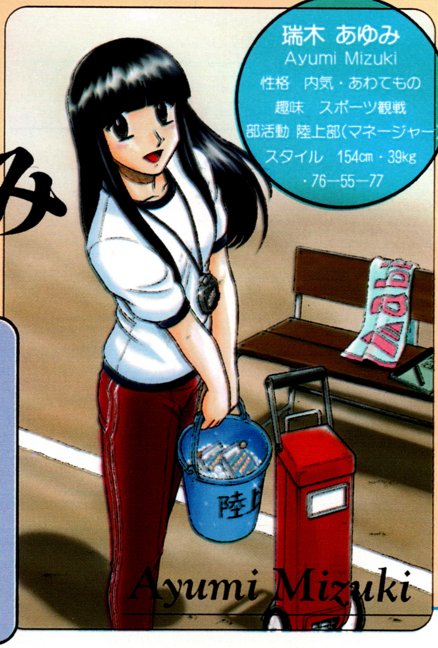
一家に1人、理想の妹 君子

主人公の妹。明るく素直で、趣味はたくさん。たよりない(?)お兄ちゃんをしっかり支える、できた妹だ。

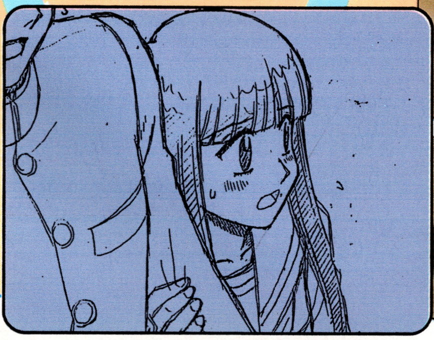


⬆雨の降る中、買物ついでに傘のない主人公をお出迎え。

はずかしがり屋の内気な後輩 瑞木 あゆみ



主人公の級友、木地本にあこがれて陸上部のマネージャーに。とにかく内気で恥ずかしがり。ひそかにバイオリンが弾ける。



➡ナンパされて、断れずに主人公を「彼です」。困った表情もカワイイね。

※画面写真は前作(リメンバー マイ ハート)のものです。

©マーカス／サンライズ・バンプレスト・三菱商事©BANPRESTO 1998

センチメンタルジャーニー

ヒロイン達がかわいくデフォルメ

オリジナルテーマソングにのってプチキャラヒロインが舞う♡

ヒロイン達がプチキャラに。シリーズ最新作は、すごろく式ボードゲーム。かわゆい姿に期待してGOOD!!

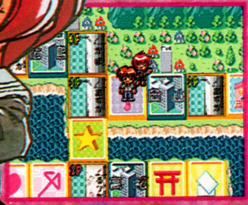
バンプレスト
発売日／'98年９月予定
機種／プレイステーション
ジャンル／恋愛ボードゲーム
価格／6800円（税別）

七瀬優

広島市出身

孤独を愛す不思議な娘

1人旅が好きで、休みの度にどこかに旅行に出かけている。自分の価値観を持ち、意志が強い。



⬅プチキャラだからってナメんな♡彼女らの様々な表情に注目しよう。

森井夏穂

大阪府出身

スポーツ万能パワフル娘

⬆さぁ、旅に誘おう。プランは「お好み焼き行商」でどうだ!?

元気で明るい典型的な牡羊座。陸上部に所属し、インターハイ出場の経験がある。

松岡千恵

福岡市出身

気丈なロック大好き娘

➡Oh、ニアミス／夏穂と旅行中、千恵に遭遇!!「かくれる」を選択せよ。

気が強くって意地っぱり。ロック音楽を好み、地元で人気No.1のバンドでは、ボーカル&ギターを担当。

杉原真奈美

高松市出身

感受性豊かなほんわか娘

体が弱く、登校拒否ぎみ。人と話すのが苦手で、動物と打ち解けることを得意としている。

➡真奈美には体調を気づかう旅がおすすめ。「鳥を見る旅」なんていかが。

遠藤晶

長崎市出身

洗練されたダイタン娘

物事に対するイエス、ノーがはっきりしている。特技はバイオリンで、センスはバツグン。

⬇ヒロイン達の居場所を素早く検索。晶のもとへまっしぐら／

綾瀬若菜

京都市出身

古風を愛する大和撫子

物腰のやわらかい古風な女の子。はかない印象があるが、凛とした意志を持っている。

⬅相合傘マスに止まると、思い出を彫ることができる。

波瀾万丈の恋愛バトルボードゲーム

さぁ、憧れのあの娘と旅に出発！ このゲームは、4人のライバル達と12人のヒロインを巡って恋のバトルを展開する、新感覚の恋愛ボードゲームだ。お目当ての彼女と出会ったら、プランカードを見せて旅に誘おう。12人のヒロイン達の好意をいちばん多く集めた者が勝利となるのだ。

⬆自然災害のように、避けたくても避けられないハプニングもあるのだ。

⬅アイテムカード「てっけん3」でヒロインを吹き飛ばし！ ライバルの旅を中断できるぞ!!

沢渡ほのか

札幌市出身

テレ屋なおちゃめ娘

⬅旅行のプランは彼女の趣味に合ったものを。返事はその内容次第だ。

温厚な性格で同性に好かれているが、同年代の男子の前ではアガってしまう。少々、ファザコンぎみ。

安達妙子

青森市出身

世話好きなおせっかい娘

⬆1つの旅が終わったら、次の旅へ。妙子はいつでも優しいね。

プレイヤーの幼なじみの女の子。面倒見がいいだけに、多少口うるさい面もある。料理や裁縫が得意。

保坂美由紀

金沢市出身

美術好きのマジメ娘

⬅ヒロインに誕生石をプレゼント。ショップで購入可能だ。

色彩感覚に優れ、何事にも興味を示して挑戦する勤勉型。性格は、頼まれたらイヤと言えないタイプだ。

永倉えみる

仙台市出身

占い好きのオカルト娘

⬆ゲームスタート時、それぞれの居場所を教えてくれる。

喜怒哀楽のハッキリした女の子。オカルト関係の本や話が好きで、語尾に「りゅん！」とつけて話す。やや幼いイメージ。

星野明日香

横浜市出身

好奇心旺盛なミーハー娘

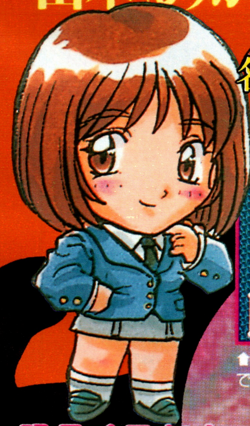
TVや雑誌の話題はなんでも知っている筋金入りのミーハー。じっとしているのが嫌い。

⬅目的地に着くとコイン&感想&好意が貰える。急ぎすぎず遅すぎずがベスト。

山本るりか

名古屋市出身

明るく元気なサッパリ娘



⬆花子島の「いたずら花子マス」で発生！ 最後に愛は勝つ!!

人なつっこく、親しみやすい。好奇心旺盛で、コンビニを始め、様々なバイトにチャレンジ中!!

おじゃまキャラ 花子さんに要注意!!

ただ今、日本全国を移動中!!

道中、誰にも邪魔されずにヒロインとムフフ…♡そんなことは許さん。恋路に邪魔はつきもの!! その代表者こそ国籍・年齢・趣味全て不明の春咲花子だ。名前は可愛らしいが、その行動は極悪非道。各地を動き回り、接触した者を花子島という異空間に飛ばしてしまうのだ！ その悪事を一挙公開!!

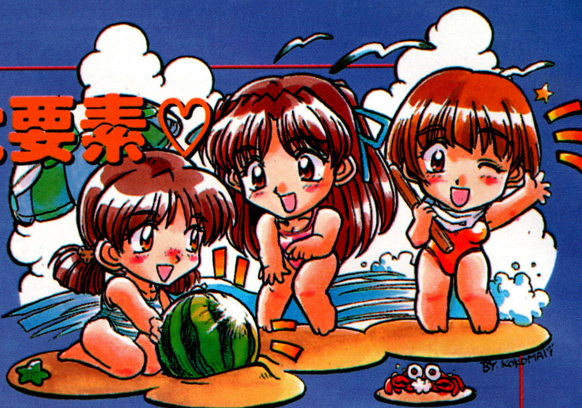
しつこくって陰険!!

⬅ぎゃ！ 夏穂がいやぁな顔してる。旅の遅れをとるばかりか、好意もダウン!?

⬇カードやメダルを1つ貢がなければならない。貢ぎ物が5つたまると、恐ろしいことが…!!

キミとヒロインのおじゃま虫

「ジャーニー」お楽しみ４大要素♡



合い言葉は…ジャニってる!?

「ジャニってる!?」と口にしたキミだけに、詳しいゲームシステムを紹介しよう。そして「ボードゲームなんてタルい」というイメージを解消しちゃう！ まず楽しみの１つに、各マスに止まった時に起こるイベントがある。その種類によって個人か全体対象かの２つに決まるのだ。ラッキーかアンラッキーかは神のみぞしる（神のみぞ知る）!!

えみこはショッピング、食事、水族館に行きたいってさ。

ジャニってる!? 1 ～しかけいっぱいのマス～

マップには、都市、フェリーのりばなどの他に相合傘、デートマスがある。どこに止まるかは、キミの振ったサイコロの出目次第だ。

道中は、メダルを使用した移動もできる。また、各都市を通過するとメダルを１枚貰えるぞ！

ジャニってる!? 2 ～ドキ^{2}ワク^{2}のイベント～

イベントは約35種類ある。プレイヤーの迷惑に関係なく、突然起こるのだ。また１Ｐモード専用のシナリオイベントが用意されている。

別に真奈美のせいじゃないのに。アンラッキーイベントでも、ヒロインによって態度が違うぞ。

ジャニってる!? 3 ～メダルで買い物～

攻撃、アイテム、プランなどのカードを売買できる。ショップによっては、レアなカードが売られていることもある。

プランカードショップにて。目的地や内容が表示される。

ジャニってる!? 4 ～使い方いろいろカード～

カードは約40種類以上ある。お決まりの「攻撃」カードから本作ならではの「せつなさのカード」など、様々な種類があるぞ。

移動サイコロが一気に３個に増えるカード。楽ちん！

「センチメンタルグラフティ」をもっと知りたくて

お騒がせのセンチシリーズ 人気の秘密とは!?

ゲームにグッズにテレビにインターネットにと、引っ張りダコの彼女達。それを見守るユーザー達は、ゲームプレイするごとに、グッズを集めるごとに、彼女を知りたい、もっと触れあいたい、という思いが強くなってくるのだ。ここでは『センチ』初心者のために、入門知識を紹介しよう。

■セガサターン版 『センチメンタルグラフティ ファーストウィンドウ』

12人のヒロイン達と全国を旅する恋愛SLG

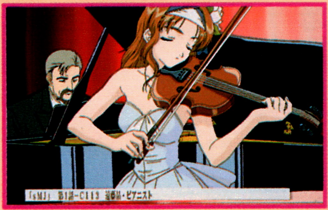
幼少時に出会ったヒロイン達と再会する恋愛SLG。主人公は転校を繰り返しており、各地に知り合いがいるのだ。沢渡ほのかや遠藤晶などお馴染みの女の子が登場。各地を旅して彼女との交流を深めていこう。「せつなさ炸裂」とは、本作のために誕生した言葉だ。

七瀬優。広島市で途方に暮れていた主人公に、道案内をしてくれる。

■アニメ 『センチメンタルジャーニー』

物語は１話完結！ 憧れの娘をじっくり見られる!!

12人のヒロインを主人公に、12通りの物語を楽しめるオムニバスアニメ。彼女らはそれぞれ初恋の思い出を抱えており、その少年に再会したいと思っている。…と、基本的な設定はゲームと同じだ。近々、LDが発売決定!!



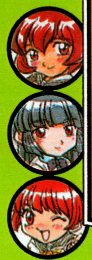
第１話は、留学をしようか否か戸惑う晶のお話だ。

『センチメンタルグラフィティ』「完全フィギュアコレクション」

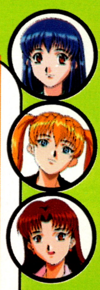
私をキミのお部屋に連れてって♡

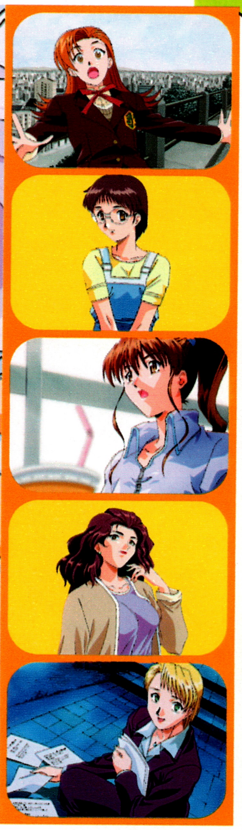
ゲーセンなどにある、とあるキャッチャーで入手可能だ！

これまで「フィギュアフォルダー」や「ドラマCD」など、様々なグッズが登場した『センチ』シリーズ。最新作は「完全フィギュアコレクション」だ！ みんなで部屋に飾ろうぜ!!



©NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス イラスト／甲斐智久 ©マーカス ©マーカス／サンライズ・バンプレスト・三菱商事





リバーヒルソフト
発売日／今冬発売予定
機種／プレイステーション
ジャンル／アドベンチャー
価格／未定

シミュレーションからアドベンチャーへ 大好評ヒロインゲーム第2弾登場

ドラマ性が高いことで大好評だった『リフレインラブ』に続編が登場。前作と同じ桜咲町を舞台に主人公とヒロインの『心のふれあい』が描かれる。

⬅物語の中心となる男女6人が、住むことになる緋色館。すべての物語はここから始まる。

ストーリー

—プロローグ・桜咲町…春—
桜咲町にある百道（ももち）大学に通うことになった主人公。彼は新居となる緋色館の門の前で、ひとりの少女と出会う。

『リフレインラブ2』の魅力ポイント

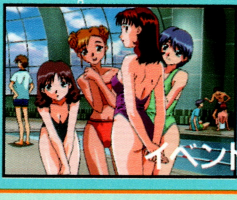
今までのヒロインゲームにない新要素満載の『リフレインラブ2』。そんな『リフレインラブ2』だけが持つ独自の魅力を、3つのポイントにわけて紹介していこう。

POINT-1 ゲームの最終目的はヒロインとの心の交流

登場するヒロイン達はさまざまな悩みや思いを抱いている。彼女達の心をキミがどう理解するかで物語の展開が変化していく。

➡メニューを手に取っている女性はマリー。彼女は緋色館の住人である。

⬅緋色館の門の前で出会った少女、矢加部陽子。主人公と同じ緋色館の新住人だ。



⬅緋色館に住む、三沢はるか（右から2番目）の職業は高校教師。

POINT-2 前半と後半に分割されたストーリー

『リフレインラブ2』では、4月から6月の末までの物語を前半、10月からクリスマスイブまでの物語を後半としている。前半での彼女の気持ちが、後半どう変わるか楽しみだ。

ゲームの流れ

Disk1	空白の3か月	Disk2
4月～6月末		10月～12月24日

⬆気になるのはやはり、6月末～10月までの空白の3か月間。この間に、いったい何が起こるのだろうか。

POINT-3 十人十色に変化するキャラクターアニメーション

なんとキャラクターのほとんどが、会話中にリアクションをしてくれるのだ。パターンも豊富に用意されているぞ。

ヒロインのひとり、砂緒のリアクションのひとつ。投げキッスまでのモーションが、細かく描かれている。

© Riverhillsoft Inc.

物語を彩るキャラクター

リフレインラブ2のヒロイン達

物語の中で主人公が出会い、恋をする魅力的なヒロインを一挙大公開。彼女達の心を理解し、誰といかなる結末を迎えるかは、主人公であるキミの行動しだいだ。

HARUKA MITSU

三沢はるか

桜咲町にある桜咲高校の数学教師。知的で高貴な雰囲気を持つ大人の女性である。しかし、彼女の親友の砂緒さんいわく、「壊滅的に男を見る目が無いやつ」らしい。

彼女達の心の中に

YOKO YAKABE

矢加部陽子

主人公と同じ日に、緋色館の住人となった百道大学の一年生。いっしょに桜咲町にきた主人公に、親しみを感じている。性格は温厚。朗らかで人当たりも良い、純真無垢な女の子だ。

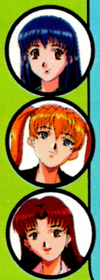
MARY KENSIT

マリー・ケンジット

日本生まれ&育ちのアメリカ娘。天涯孤独の身ながら、それを感じさせないほど明るく気っぷがよい。日本文化にくわしい一面を持つ。

➡自慢の金髪を両手に持ち、かなりあせった様子で主人公にうったえかけるマリー。何を慌てているんだろう?

『リフレインラブ』の世界



恋愛シミュレーションの枠をこえたドラマ重視のストーリー展開

『リフレインラブ』は、男女7人の人間模様を描いた恋愛シミュレーション。物語の中心となる男女7人の出会い、友情、恋。さらに7人をとりまく人々との交流。今までのヒロインゲームの枠を超えた、ドラマのような世界観が人気を呼んだ作品である。

男女7人の人間関係を軸に恋と友情の天秤が揺れ動く

時間が経つごとに、変化していく人間関係。時にはヒロインをめぐり、親友同士で争わなければならないことも。

⬅⬆ヒロインとの恋と、親友との友情、どちらを選択するかで揺れる気持ち。まるでプレイヤーの心情を、試すかのような演出も本作の大きな魅力。

細部にまでこだわった架空の町 桜咲町が物語の舞台

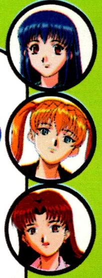
リフレインラブで登場する街…桜咲町は、単なる場所ではない。あくまで人々の交流の場、ドラマを体験する場面として描かれている。

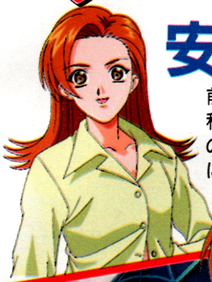
➡桜咲町は、それぞれ東西南北に分かれている。右の写真は桜咲町南地区。

すべてがヒロイン

七瀬ちづる
CHIZURU NANASE

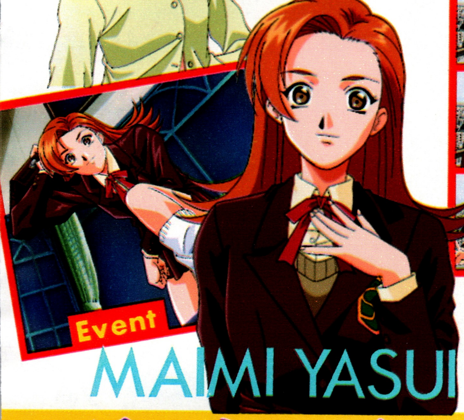
前作からの再登場。日々のアフターファイブをエンジョイする22歳のOL。ふだんは受付業務をしているらしい。





安井舞美
MAIMI YASUI

前作からの再登場。通称・マイミー。緋色館の大家の娘で桜咲高校に通う17歳の高校生だ。



Event

Reaction

⬅マイミーがバランスをくずし、うしろへひっくり返る。かなりハデに転んだようだけど、体は大丈夫かな？

伊達美里
MISATO DATE

前作からの再登場。満たされない愛をホスト遊びで解消する。

朝倉道子
MICHIKO ASAKURA

百道大学１年生。主人公の中学時代の同級生だが、主人公は覚えていない。

Event

それぞれのドラマがある

久志原美紀
MIKI KUSHIWARA

前作からの再登場。気ままな生き方をめざす姉御肌のフリーターだ。

Event

砂緒さん
SUNAO-SAN

喫茶店の雇われ店長。気前のいい性格で、三沢はるかとは幼馴染みである。

華色尚子
NAOKO KASHIKI

前作からの再登場。大人しい性格の純情少女だ。マイミーのクラスメイトで親友でもある。

Reaction

➡華色尚子、通称・ナッキー。リアクションは、桜咲駅前でのVサイン！

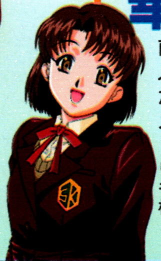
ローラ瀬倉
LAURA

ある要人の専属秘書。庶民の家に生まれながら、厳しい経済の世界に生きるキャリアウーマン。

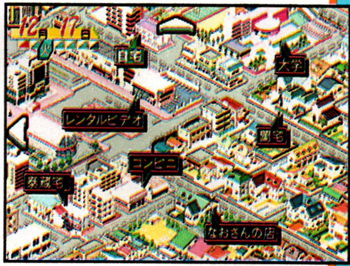
Event

秋吉チカ
CHIKA AKIYOSHI

かなりブッとんだ性格の女子短大生。兄が住む緋色館によく遊びにくる。



そして、物語は2へ…



季節は春、舞台は桜咲町にある緋色館。主人公は彼女と出会う…

同じく桜咲町を舞台に、今度は男女6人を軸とした物語が始まる。緋色館という新しいステージで3人のヒロインと、2人の友人とのドラマが展開。

➡４人の先輩入居人と、新しく入居する主人公と陽子。新居、緋色館で待つドラマとは？

緋色館

緋色館に住む3人のヒロイン

緋色館の生活の中で様々な出会いと別れを体験する

serial experiments lain

パイオニアLDC
発売日／'98年9月下旬発売予定
機種／プレイステーション
ジャンル／サイコストレッチウェア
価格／6800円（税別）

RPG、ADV、SLGなど、昨今のゲームジャンルをくつがえすゲームソフト『lain』。本作で君は、データ収集や謎解きの楽しさ、スリルを味わうだろう。

PlayStation STORY

現実世界（リアル・ワールド）を捨てネットワーク（ワイヤード）内で生きる少女玲音ーレイン

本作では肉体を持つ現実世界をリアル・ワールド、そしてネットワーク世界をワイヤードと呼ぶ。このワイヤードを舞台に、君は1人の少女レインと出会う。彼女は両方の世界に関係する特殊な存在だ。このゲームの目的は情報収集。彼女の記憶や音声を集め様々な謎を解き明かせ！

衝撃!! Shocking!!

⬇玲音を追う内にわきあがる疑念。彼女はいったい何者なのか…!?

⬆物事に対して関心の薄い、おとなしいイメージの少女。遊びやおしゃれにもうとく、平均的な女子中学生の話題にもついてけない。

レインのデータを探索、収集。記憶、音声、日記、そのすべてを

本作はPS本体をコンピュータと見立て、データ収集を楽しむゲーム。4つのインターフェイスの中にはリアル・ワールドで生きた玲音の11歳～14歳までの情報が散らばっている。まるでインターネットのホームページを次々に覗いていくかのように、ゲームは進行していく。

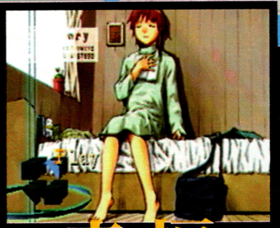
⬆画面の中のレインと向き合い、11歳～14歳までの彼女のデータをたどっていく。

lain そのゲーム性
～レインという名の迷宮

玲音のさまざまな情報を入手し、隠された物語を発見する。情報には、取りこむことにより新たに生まれるもの、条件を満たさなければ見られないものがある。「目的」は特になく「探索」を楽しむゲームなのだ。

lain その世界観
～「NOëL」スタッフが製作担当

『lain』の世界設定は初代『NOëL』を製作担当したスタッフによるもの。ただのムービー集ではなく、プレイヤー自らが行動を起こし、物語を作りだす。そう、今回のテーマは「魅せる」ではなく「体感」だ。



➡彼女の周りにあるパネルがデータブロックだ。君が指示を与え、縦横、上下に移動してデータブロックを開いていく。

©1998 SR-12W／PIONEER LDC ©1998 Triangle Stuff/PIONEER LDC

serial experiments lain その中毒性 〜深追いはするな!!

玲音の情報を収集していく過程で、現実か幻想か区別できない要素を断片的に見せつけられる(サブリミナル効果?)。無意識のうちに、その迷宮にはまっていくのだ。

ネットに散らばる無数の破片、玲音。

虚ろな瞳にナニをうつすか?

⬅玲音は感情表現が乏しい。それは"死"にたいしてもか!?

玲音の危うい心理状態を目の当たりにすることもあれば、凶悪な暴力シーンを見せられることもある。むき出しの刺激が、君の心をゆさぶるぞ。

⬅拳銃からしたたる血。これは玲音のしわざなのか、それとも…。

警告!! Warning!!

⬅玲音に関わる記録の1つ、殺人事件。

TV STORY 玲音とワイヤードの出会い コッチからアッチ側の世界へ

自殺した四方田千砂からメールが届く。学校では、その話題でもちきりだった。友人づきあいの苦手な玲音は、数少ない友人ありす達から聞かされ、初めてそれを知る。帰宅後、玲音のもとにも千砂からのメールが届いていた。こうして玲音は、ネットワークと関わっていく…。

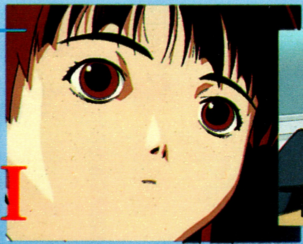
serial experiments lain テレビ東京にてON AIR —映像紹介—

映像解説

II 千砂からのメールが届き、恐怖に泣きだす樹莉。左はありす。

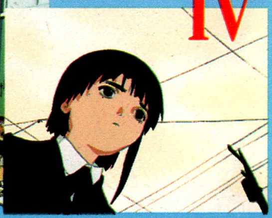
III 玲音にだけ見える何か。それは単なる"幻覚"にすぎないのだろうか。

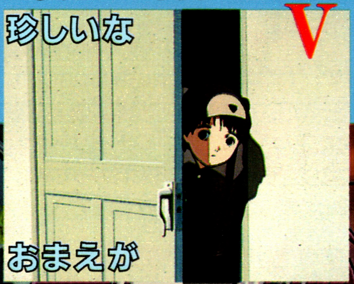
V コンピュータマニアの父は、自室に豪勢なNAVI(情報端末)を持つ。

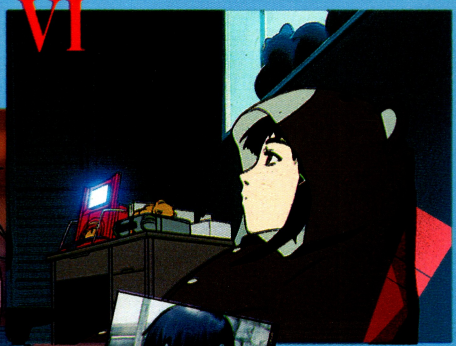

I

II
「大丈夫だって、樹莉」

III
「岩倉さん、ここのところ試験にでてますよ」


IV

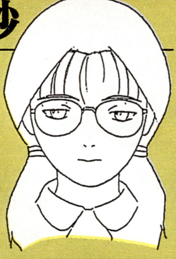

V
「なんだ、玲音。珍しいな おまえがこの部屋にくるとは」


VI

岩倉玲音・設定

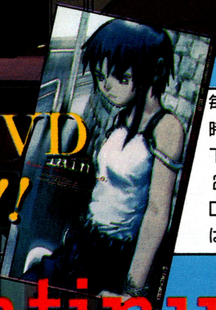
⬆➡表情の変化が少ない。どこか、現実から遊離したイメージだ。内気で人づきあいの苦手な性格がうかがえる。

四方田千砂・設定



➡自殺した女生徒。玲音とは1度だけ下校をともにした。死後もネット内で生きつづけ玲音とメールのやりとりをしている。

serial experiments lain 9/25LD&VD 早くも発売日決定!!

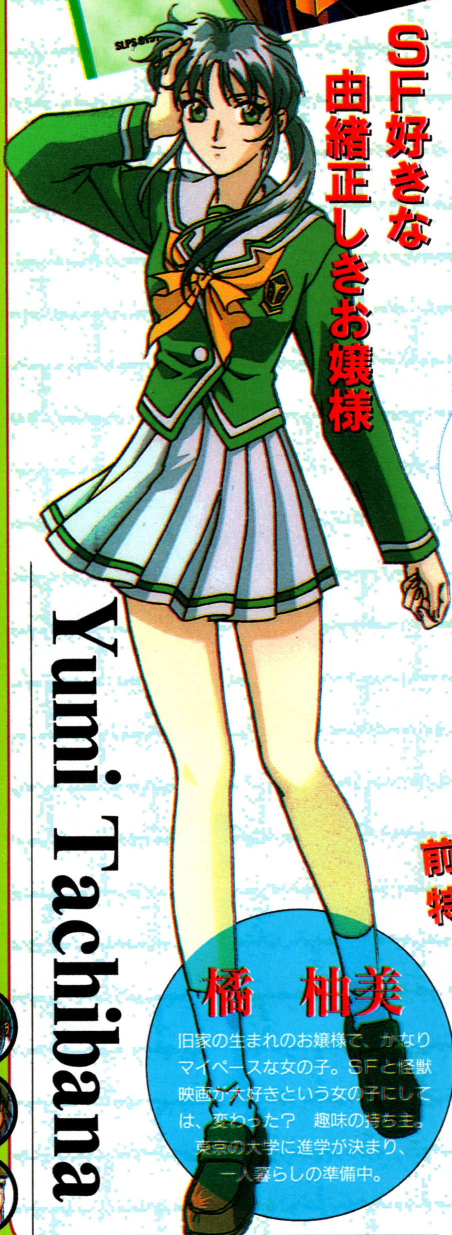


毎週月曜25時15分〜25時45分に放映しているTVシリーズ。早くも2話分収録のLD&VDが発売される。価格は5775円(税込)。

To Be Continued・・・

桜の舞う季節から始まる キミと少女たちのアフターストーリー

あの３人にまた会える!!



SF好きな由緒正しきお嬢様

NOëL ~La neige~ Special

パイオニアLDC
発売日／'98年８月６日
機種／プレイステーション
ジャンル／アタッチメントソフトウェア
価格／3800円（税別）

Yumi Tachibana

橘　柚美

旧家の生まれのお嬢様で、かなりマイペースな女の子。SFと怪獣映画が大好きという女の子にしては、変わった？　趣味の持ち主。
東京の大学に進学が決まり、一人暮らしの準備中。

STORY

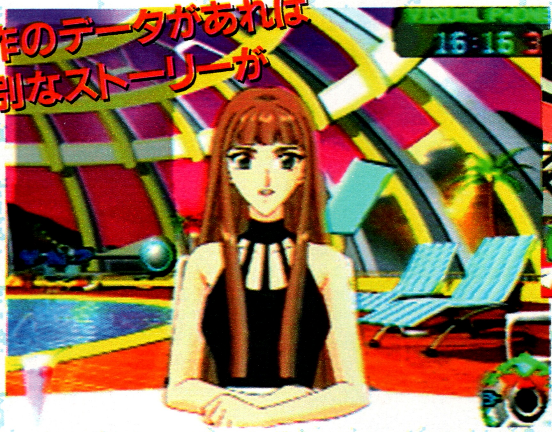
前作のエンディング後がゲームの舞台だ

今回の『NOëL La neige Special』は、大好評だった『La neige』の続編。前作で個々の進路を決めた３人組とのアフターストーリーを楽しめるゲームなのだ。それぞれの未来に向かって旅立つ３人組とキミとの関係はいったいどうなっていくのだろう？

新しい生活を目前にした彼女たちは……

➡入学式までの間に一緒に遊ぶ３人。ちなみにこれも新作グラフィックだ。

前作のデータがあれば特別なストーリーが



⬆新生活を目前にしても相変わらずマイペースな千紗都。元気なのはイイことだ。

⬅前作でハッピーエンドを迎えられるデータを持っていれば見られるぞ。

©1998 PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Chisato Kadokura

優柔不断は大嫌い 妖怪好きの芸術家

門倉千紗都

思ったことはハッキリ言わないと気が済まない性格で、とにかく明るく、元気な女の子だ。画家をめざし、東京の美術大学に進学することが決まっている。家は昔ながらの作り酒屋。

SYSTEM

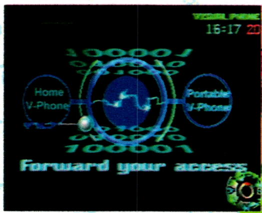
基本は前作と同じ

システムは基本的に前作と同じ。ただし、今回は携帯ビジュアルフォンに直接かけることはできず、自宅への電話が彼女たちの携帯へ転送されるようになっている。もちろん新作の会話グラフィックも多数あるし、ミニゲームだってあるぞ。

レイアウトがちょっと変わったのだ

⬅ボイドのデザインは一新されている。女の子の部屋も細かく変更されているぞ。

⬅携帯への電話は自宅から転送されるのだ。



➡柚美とのミニゲーム。神経衰弱で遊ぶことができる。

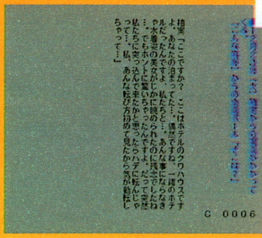
ミニゲームで彼女と遊ぼう

⬆千紗都とはあっち向いてホイで遊べる。メチャクチャ嬉しそうな顔が何とも……。

O・MA・KE

台本ギャラリー

⬇『Special』にはオマケが全部で3つあり、これは前作の台本が読める「台本ギャラリー」だ。



CGギャラリー

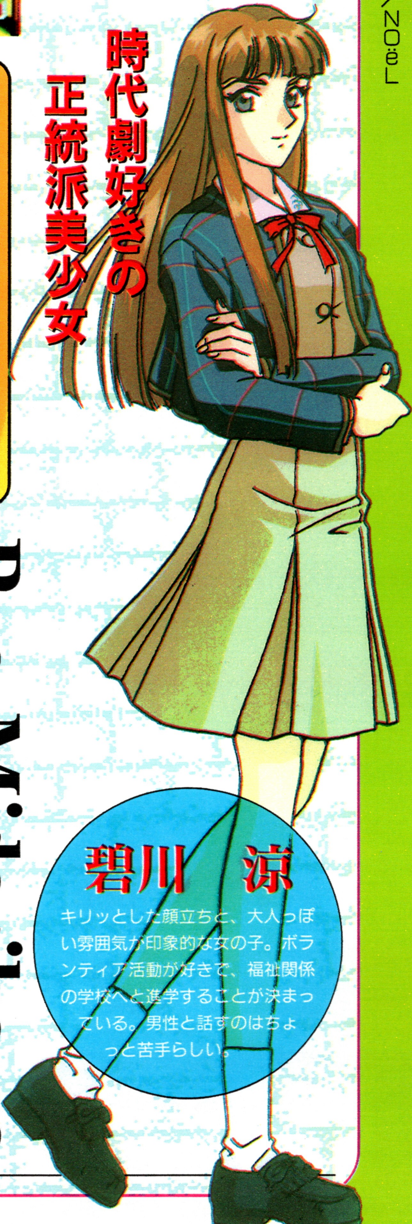
⬅高解像度のグラフィックがたくさん見られる。

ムービーギャラリー

➡もちろんムービーだって好きなだけ見ることができるぞ。

Ryo Midorikawa

時代劇好きの正統派美少女



碧川 涼

キリッとした顔立ちと、大人っぽい雰囲気が印象的な女の子。ボランティア活動が好きで、福祉関係の学校へと進学することが決まっている。男性と話すのはちょっと苦手らしい。

またまた O・MA・KE

La neige Special 水着コレクション

⬅涼のは黒のワンピース。首から胸にかけてガイイ。

➡柚美は大胆にもビキニ。思わず目がそっちに……。

⬅スポーティーな水着が元気な千紗都によく似合う。

スペース狭くてゴメンナサイ

まだまだ広がるNOëLワールド

『NOëL』の世界はゲームだけじゃない。その他にも下に紹介したような様々なグッズが発売されているのだ。これ以外にもフィギュアなんかも発売されているので、ファンの人は要チェックだ!!

ピンズセット

⬇は2種類有り。パイオニアLDC／1580円

ノエル～ラ・ネージュ～コレクションカード

⬆いわゆるトレーディングカード。 エポック社／1パック300円

ノエルタスクランチャー 千紗都だよ!

⬅パソコンで千紗都に会える。パイオニアLDC／6800円

©1998 PIONEER LDC, INC.
ALL RIGHTS RESERVED. ©1998 EPOCH CO.,LTD.

PIONEER LDC
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
PlayStation
あの三人にまた会える…ね。
ダブル
キャンペーン実施!
初回プレス版に封入の応募ハガキをお送り頂いた方の中から抽選で以下の賞品をプレゼント致します。
描き下ろしテレフォンカード 1000名様
ノエルスペシャルボックス 3000名様
"初回プレス版のご予約はお早めに"
詳しい応募方法等は、初回プレス版封入の応募ハガキをご覧下さい。
NOëL ~La neige~ Special™
ノエル ～ラ・ネージュ～スペシャル
SLPS 01515 3,800円(税抜)
早くも「ノエル～ラ・ネージュ」の新作が登場!「ラ・ネージュ」のエンディング以降のお話です。それぞれの道を歩みだした3人ともう一度ちょっとだけお話をすることができちゃいます。さらに、ファン待望のキャラクターとの通信(?)対戦ミニゲームも搭載!
Special Price ¥3,800 (税抜)
1998.8.6 ON SALE!
ノエル～ラ・ネージュ～ 門倉千紗都ミニアルバム(仮)
PICW-5002 予価 1,800円(税抜) CD
Vocal:水樹奈々
'98.9/26 発売予定
お待たせしました! 門倉千紗都がいよいよデビュー?? CD"ランデヴー"収録の「Merry X'mas」、"タスクランチャー"特典の「Giri's Age」、そして"ラ・ネージュ スペシャル"のエンディング曲「モノローグ」を新アレンジ&新録音！さらに新曲3曲を収録したミニアルバムです！歌うのはもちろん、歌唱力抜群の水樹奈々ちゃん！「ノエル～ラ・ネージュ」の世界を音楽で綴ります。
ノエル デスクトップキャラクター(仮)
PIRW-1024 予価 8,800円(税抜) Windows98 / 95 / NT4.0
'98.9/25 発売予定
おなじみのノエル・キャラクターが、とうとうチビキャラになった！あなたのデスクトップ上で動きまわる！あなたの言葉に反応する！音声認識を使った新しい「ノエル」パソコンソフトです！お邪魔でなければ、おそばにおいてやって下さい！(プロデューサー談)
[お問い合わせ]〒150-8506 東京都渋谷区恵比寿南1-20-6 パイオニアLDC(株)A&G事業部TEL：03-5721-1359 http://www.pldc.co.jp/ のゲームサイトへ。

SPECIAL INTERVIEW

広井王子

—キャラクター・メイキングの秘訣を語る—

数々の人気キャラを生み出すゲームクリエイター・広井王子。代表『サクラ大戦』を通してキャラ作りの秘密や、ヒロインゲームの魅力を直撃！

撮影／高橋弘之

「僕の女性キャラの原型は母親です。」

『サクラ大戦』はいかにして作られたか—広井劇場の舞台裏を明かす！

©SEGA ENTERPRISE.LTD.,1996,1998 ©RED 1996,1998 ©1995 HUDSON SOFT／ワイワイカンパニー ©広井王子・芦田豊雄／集英社・フジテレビ・東映動画 ©1992-1993HUDSON SOFT／1989-1993RED ©HAKUHODO／Amuse／RED

「女の子を主人公にしたのは「サクラ大戦」が初めてでした」

最初から女の子が主人公というわけじゃ…

―『サクラ大戦』以降、女の子のキャラクターをメインにした作品が多いですね。

広井　確かに『サクラ』からですね。サブキャラクターとしての女の子は今まで何人も作ったけど、女の子を主題にゲームを考えたのは自分の中では『サクラ』が初めて。ゲーム以外を含めてもね。

―なぜ『サクラ大戦』では、女の子を主人公にされたんですか?

広井　それまで10年間くらい、僕はずっと少年を主人公にしていたんですが、一方では女の子を主人公にした作品が世間を騒がしてたじゃないですか、『セーラームーン』とか。それで僕もそうした作品は好きだったし、「ここらで違ったものを作って方向転換しようかなというときには、女の子を主人公に据えるのも面白いな」とチラッと思ってはいたんです。でもそれほど真剣じゃなくて、ただ、『すみれの花咲くころ』とか、『銀座カンカン娘』といった昔の流行歌が、頭の中でぐるぐる回ってた（笑）。

『サクラ大戦』の最初のイメージはロボットもの、それも「ロボットがいる日常」というテーマだったんです。たとえば、朝ごはんの支度をしているお母さんが「お味噌汁の中身はなにがいい?」と言った瞬間、弾丸が飛びこんできてバーッと撃ち抜かれて死んでしまう。そのかたわらのラジオから「すみれの花咲くころ」の歌が、流れてくる――気分を盛りあげる勇壮な交響曲が響く戦場ではなく、日常の音が流れる戦場の風景、それが頭にあったんですよ。現実はそういうものだと思うしね。

袴ばきの少女とロボットっていいじゃない!

―その時点ではまだ女の子は頭にないんですね。

広井　ない、ない、ないんです。ところが、いざ作品にしようとしたときに、困った。そのままでは、僕の作品発表のフィールドであるゲームやアニメにはシビアすぎる内容じゃないですか。

もう少し明るくかわいい要素を入れなきゃいかんよなあ、と考えて、「そうだ、プラス『セーラームーン』だ!」（笑）と思いついたわけですよ。音楽がいっぱい流れる、ロボットのいる日常を描いた『セーラームーン』だと。

でも、変身して強くなる女の子だったらロボットに乗る必要はないよね。じゃあ普通の女子高生を乗せるか、それも安直だなあ、とかまた悩んでいるうちに「『はいからさんが通る』はどうだ!?」とひらめいた（笑）。

袴をはいた女の子たちがロボットに乗る、これはすごくいいじゃないか。ならば袴をはく時代に戻ろう、ということで設定は昭和初期にしたんです、初めは。それで、昭和初期じゃまだロボットが存在しないから、これは過去を題材にしたSFでもある。しからば、ロボットの駆動力は何だ、よし蒸気にしよう、さらに超能力の霊子甲冑というものがあって――と設定していってあんなメカができあがったんです。

そうやって、さあ物語を書くぞと取りかかったんですけど、昭和初期じゃ話が作りづらかったんですよ、まだナマっぽくて。

―歴史的に近すぎるんですね、現代と。

広井　そう。で、それならもっと時代をさかのぼろうと探っていたら、大正時代を発見したの。みんな、あまり知らないんだよね、学校の授業でも3学期の終わりにサッと通過しちゃうから。竹久夢二ぐらいしか思いうかばないでしょ。でもいろいろ調べたら、大正って古くて新しい面白い時代なんだよ、モダンでハイカラな。

それで、こりゃしめたと思って、あらためて大正時代に決めて、さらにフィクションなんだから、嘘をついてもいいように、点をつけて「太正」時代にしちゃえ、となったわけです。なにか文句を言われたら「いや、点がついているでしょ」と答えればいいやってね（笑）。

母親の恋を想像してキャラクターに

―「太正」という時代背景が決まり、いよいよキャラクター作りですが、女の子のキャラクターを作るのは男の子の場合とは違うものなんですか?

広井　ぜんぜん違いますよ。男のキャラクターは、まさに自分の分身なんです。自分が少年だったころとか、いろいろな経験を思いうかべて書いていけばいい。ところが女の子の場合、すべて想像しなきゃいけない。そこで何を手がかりにするか?

僕の場合は、母親の青春時代だったんです。自分の母親はどんな青春を送って、何を考え、どんなふうに恋をしたんだろう、と思い描く。これは『サクラ』を作らなかったら、深くは考えなかったことですね。男だったら、自分の母親が恋をした瞬間なんて気恥ずかしくて想像できないでしょ。でも、創作活動だからそれができたんだね。大変な作業だったけど、面白くてね～。「このとき、母親はこう思っていたのかな」とか思うことで新しい発見があったし、僕自身の中でもいろいろな変化がありました。さらに、母親に加えて、自分の見てきた身近な女性たち、つまり姉妹、いとこ、友人たちの後ろ側というか内面を想像して、いろいろなキャラクターを作っていきました。

―じゃあ、いろいろなキャラクターに広井さんの身近な女性が投影されているわけですね。

広井　ええ。だから『サクラ』って、私小説的な部分も入っているわけです。母親はもちろんですが、たとえば李紅蘭は、実在する僕のいとこなんですよ。日本人と中国人のハーフで、実際に李紅蘭という名前なんです。僕の母親の姉は、戦争中に中国に行って、戦後抑留されてずっと帰国できず、中国の人と結婚したんですね。それで日中国交回復で日本に帰ってきて、僕は初めて伯母さんといとこと対面した。その時、初めて会ったいとこ同士で浅草に行ったんです。漢字で筆談しながらね。その彼女が李紅蘭のモデルです。あと、マリアさんは、僕が大学時代にフラれてしまった先輩だったりと、自分の思い出をひっぱりだして作ったところが多々ある。そういう私小説的な部分も『サクラ』の隠れたもうひとつの魅力ではないか、と自分では勝手に思っています（笑）。

―しかし、キャラクター・メイキングの原点がお母さんだというのは意外です。

広井　うん、まぁ、そこを突破口にするしかないですよね、身近な女性を。だから実は、『サクラ↗

広井王子とは

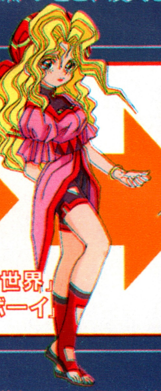
株式会社レッドカンパニーの代表にして、『サクラ大戦』の総合プロデューサーというスゴい人。ゲーム以外にも、アニメやマンガ原作・小説なども手がけるマルチな活躍が、注目を集めている。

広井王子流ヒロインの変遷

『天外魔境』シリーズや『ガリバー』などの作品では、主人公の少年を引きたたせる存在としてヒロインが登場。『サクラ』では、少女を主人公にすることで新しい展開が生まれた。

阿国
『天外魔境 風雲カブキ伝』

←伊達男・カブキの仲間だけに、開放的でセクシー、男まさりな感じになっている。



ミスティ
『空想科学世界ガリバーボーイ』

→少年・ガリバーを包みこむ母性と戦いから逃げない強さを持っている。

真宮寺さくら
『サクラ大戦』

←少年っぽい雰囲気も取りこんだ新ヒロイン。守られる存在の女性が戦うために新たな世界観・物語が求められた。

↘大戦」の劇中歌も、作った後で母親に聞かせたんですよ、どう思う？　って。

—お母さんの恋についても聞かれたんですか？

広井　聞かないですよ（笑）。それは恥ずかしくて聞けません。想像するしかない。「父親がああいう性格だったから、母親にこうアプローチしたんじゃないか」「この母親ならこう感じてこう反応したんじゃないか」とか、記憶を手がかりに自分の中で組み立てて空白を埋めていくんです。

そうやって母親を思うことでいろんな勉強ができるんですよ。本当に大事なのは、そっちの方なんです。つまり、母親の真実に迫ることそのものではなく、母親を思うことによって架空の物語をよりリアルに書けるようになることが重要なんです。まあ、方法としては、非常にまわりくどいかもしれないですけれど。

「生きている」女の子を作らなきゃ

—キャラクターを作る段階で何か気をつけていることや、特別心がけていることはありますか？

広井　たくさんありますよ。キャラクターは生きている存在ですから、その根本にあるのは、「人格」ですよね。じゃあ、どうすれば「生きてい↙

広井王子とクリエイターたち①

藤島康介

マンガ家。魅力的な女性キャラを描くことでファンも多い。『サクラ』ではキャラクター原案を担当。

「藤島先生のさくらがあがってきたら、確かに和装してるんだけど、ソックスはいて靴をはいてるんだよね（笑）。その絵で、世界が明確に見えましたよね」

↘る人格」を作れるか。たとえばキツイ性格の女の子だったら、生活環境、家庭、生きている社会環境、さまざまな要素が全部影響してキツイ性格になっているわけですよ。そういう背景がしっかりないと、人格ができあがらない。『サクラ大戦』なら、まず太正時代という社会背景、時代背景をどう規定するか、から始まって、そのうえで各キャラの生まれた場所、家庭環境、生い立ちなどを想定していく。

その過程で、さっき話したように、自分が今まで出会った女性たちを手がかりにするんですね。母親、姉妹、友人、街なかの女の子たち。彼女たちを思いうかべることで、「甘いものが好きな女の子は多分こうだよね」とか「こんな環境で育ったら、こんな食べものは嫌いだよね」ということを割りだしていく。それは人物観察であり、何より「分析」だと思うんだ。その分析をいっぱい積み重ねて、ひとつの人格を作っていくんです。

—それはかなり細かく、履歴書を作るみたいに考えられるんですか？

広井　そうです。その履歴ができあがったところで、実際にメッセージを書くときに、どのように生きた言葉にできるかが勝負ですね。

絵や役者さんで性格もセリフも変わる

—キャラクターの絵姿はどれほど重要ですか？

広井　そりゃ、すごく重要ですよ。絵が先にあると、絵に引きずられることもあります。「こういう顔をしている女の子は、きっとこうだよ」と思って、多少性格が変わったり、設定が変わったりすることはありますね。

—『サクラ大戦』の場合は、広井さんの分析、設定が先だったんですか？

広井　ある程度です。わりとラフでしたけど、それを藤島（康介）先生にお話ししました。その後、藤島先生の絵ができてから、設定をかなり大幅に調整しました。

—絵を見て、ここはこう変えようとか……？

広井　ずいぶんありましたね。すみれさんなんかは、かなり変わったと思います。アイリスも変わったし、んー、カンナも変わったかな。紅蘭とかマリアさんは、わりに初めに思ったとおりでしたけど。ただ、その調整作業のときに、あて書きしている部分もあるんですよ、実は。

—「あて書き」ですか？

広井　この役者さんが声をあてるから、こう直そうということです。キャスティングも並行して進んでましたから。

たとえば、すみれの「オーッ、ホッホッホッホッー」という笑い声なんかは、配役が富沢美智恵さんに決まってから、彼女のイメージに合わせて書き加えたんですよ。

—そうですか。では、キャスティングで特に苦労したところは？

広井　まず横山（智佐）さんに真宮寺さくら役で出演をお願いしたんです。そのうえで、花組を演じる役者さんのユニットをどう作るかを考えた。つまり、横山さんを中心に置いて、対極に誰を据えるか、まわりに誰を配するかを決めていくわけです。たとえば、花組をしきってくれる人が必要だなと思ったら、田中真弓さん（カンナ役）が浮かんだんです。ずっこけキャラも作らないとダメだし。で、絵姿とはちょっと違うけど（笑）、カンナはこの人に決まり、と。

そうやって次々と決めていって、最後まで残ったのがアイリス。子供っぽい声を地声で出せて、歌が歌えないといけない。しかも、舞台もできる人でないと。これが、いなかったんだ（笑）。それで困ってねー、一時は横山さんにアイリス役にまわってもらおうかとも考えた。で、悩んでいる時にある舞台を見にいったら、西原（久美子）さんが出てて、ずーっとあの声で演じてらしたんです。よしっ、この人だ！　ってすぐお願いして、やっと花組ができあがった。

（次ページへ）

➡「ぼくのいとこを浅草へ案内したとき思った事を『東京的休日』という詩にしたんです。それを紅蘭が歌うんですね」

⬇「大学時代の先輩なんですけど、黒ずくめでジャズ喫茶にいて…不運な感じなんです」

『サクラ』のキャラにはそれぞれモデルがいた

『サクラ』のキャラは広井氏・藤島氏・あかほり氏の共作で完成しているが、中には実在の人物をモデルにしたキャラもいる。そのようなキャラは、設定なども初期のころから完成されていたようだ。

「キャラを作るときは、まずその人の生活環境から考えていくんです」

「本当は、女の子の気持ちっていうのも数字で表示できるハズなんですよ、ゲームならば。」

『サクラ』に「日常」は不可欠です

―少し話を変えますが、広井さんの中で女の子を主人公にできない条件というのはありますか?

広井　環境ですね、やっぱり。『サクラ大戦』は確かに女の子ものですが、それは日常生活があるから成立しているものなんです。

　これがファンタジーで、中世の封建社会で、となったら戦う女の子はキャラとして立たないんですよ。蛮族がうようよ徘徊しているような中世社会で女の子がどう戦うか、それは僕には想像つかない。戦士としては男しか成立しない。そこでは女の子は守られる存在で、先頭たって剣をふるって戦うことはないだろう、と。僕の中の歯車が合わないんですよ、気持ち悪くて。だったら僕は、男の子を主人公にして書きます。

―確かに『サクラ大戦』は中世ファンタジーとはぜんぜん違うところで成立していますね。

広井　お母さん、お父さんがいて家庭があって、でもよんどころない理由で戦わなくてはならない女の子たちですよね。みんな特殊な女の子だから戦える、でも同時に傷ついているんです。

　そこに大神さんが加わることで、普通の女の子たちに戻してあげる、それがあのゲームの隠された目的かもしれない、なんて思いながら作っているんですよ、僕は。ただ戦うだけじゃない、戦いという経験を通して、仲間ってどんなに大事なものか、男と女ってどんなに大事なものかって、キャラクターもプレイヤーも感じていける。その結果、女の子の超能力は消えて戦えなくなるんだけど、それこそが「救い」ではないか。そう僕は考えているんですよ。

織姫はブエノスアイレス出身だった?

―では、そろそろ『サクラ大戦2』に話を移したいのですが、『2』における新キャラクターは、どのようにして作られたのでしょうか?

広井　まずは大神さんが海軍練習船で通ったであろう場所を調べました。そうしたら、大正12年ごろの海軍練習船の航路って、ハワイ経由で目的地はブエノスアイレスなんです。で、ブエノスアイレス出身の女の子を作ろうと思った。

―ブエノスアイレスですか、アルゼンチンの。

広井　当時のブエノスアイレスはパリより華やかなすごい大都市だったんですね。じゃあ、貴族の娘で社交界の華、さらにラテン系の激しい性格にしよう。南米の女の子だから肌の色も浅黒い。と、これが織姫の原型だったんですよ。

　そこで対極にまっ白い男の子を考えた。ま、実は女の子なんですけど、男の子っぽい雰囲気の、これぞ白人という金髪ブルーアイのキャラ。そうくれば、ドイツ人しか想像できなくて。で、ドイツだったら機甲部隊のようなメカニックなイメージ。工業製品のような、ベンツみたいな男の子っぽい女の子。レニは、そういうラフイメージで藤島先生やあかほり先生にお願いしたんです。

　そしたら、誰かが日独伊三国同盟はどうだって言いだして。そうか、アルゼンチンよりイタリアの方が貴族とか想像しやすいかな、と思って、それで織姫はイタリア出身ということに落ち着いた。

　ただ、貴族の娘ってのは最初から決めてました。すみれさんがわりと成り金の娘なんで、伝統ある貴族の娘を1人入れようと。あと1人は孤児。どちらも激しい性格の2人を入れたかったんです。

―次に、新キャラクターのキャスティングはどのように決められたんですか?

広井　キャラクターができあがる前から、花組のみんなに「今度、星組ってのを作るけど、誰にやってもらったらいい?」って聞いてたんですよ。

　チームワークが大事なんで、まず役者さん自身が「いっしょにやりたい」と思う人を何人か推薦してもらった。その中から選んだのが岡本(麻弥／織姫役)さんと伊倉(一恵／レニ役)さん。

　で、キャスティングが固まったらすぐ歌録りにかかったんです。本編が始まるまでまだ半年ぐらいある時期だったんですが。

―ずいぶん早い進行ですね。

広井　みんなが『サクラ』を忘れないように、ですよ。歌録りも、1人で歌う曲とみんなで歌う曲があるので、結局半年ぐらいかかるんです。それが終わるとすぐ本編。終わったらみんなでお茶会なんかやって、とにかくソフト発売まですーっと『サクラ』を意識しつづけてもらった。

　そうすると、もう発売のころには役者さんの中から『サクラ』が消えなくなっちゃっている。普通のゲームだとセリフを録ってからソフト発売まで間があくから、役者さんたちも忘れちゃうんですね。僕はそれがイヤだったんです。

作る側もお客さんも喜ばせたい

―役者さん自身の中にキャラを根づかせるんですね。「私はさくらよ」「私はカンナ」と。

広井　そうそう、だからアドリブもどんどん入れてくるし、かりに僕が録音に立ち会えなくても、自分たちでセリフを直してるんですよ。「私(のキャラクター)は、こんなしゃべり方はしないわ」なんて言いながら(笑)。

―それこそ、広井さんが望んでいた形ですね。

広井　そうです。役者さんも『サクラ大戦』を作るスタッフの一員ですから。だから「やりたいことある?」「どんな歌を歌いたい?」といったことも聞くようにしています。そうした雑談の中からいろんなことを実現させつつ、しかもお客さんに喜んでもらえるものを作っていきたい。

　作った側も喜べる、お客さんも喜ぶ、それがイコールで結べたらすごい幸せだと思うんですね。そういう幸せなことを実現させるのが、僕の、プロデューサーとしての仕事だと思っています。

←レニを、無機質で自閉症気味というようなイメージで表現した広井氏。ひとことで言うなら「ベンツのような男の子」!?

広井王子とクリエイターたち②

あかほりさとる

脚本家・小説家。『セイバーマリオネット』『マスターモスキートン』など、多数のヒットアニメの脚本を手がける売れっ子。『サクラ』でもシナリオを担当。

「シナリオを直すときも、わりと方向性だけいって修正してもらう。プロ同士ならそれに応えようとしますよね。こちらが何を言いたいかもわかってくれる」

広井王子とクリエイターたち③

田中公平

作曲家。数々のアニメでカッコいい音楽を作曲。広井氏との仕事も多く、『サクラ大戦』ではすべての歌・音楽を作曲。歌謡ショウで指揮棒も振る。

「CDドラマで長丁場の歌をやりたかったんです。1曲の歌詞が4百字の原稿用紙9枚／びっくりもされたけど面白がってすばらしい曲を書いてくれました」

➡レニと対照的に炎のような激しさを持つ織姫。「激しいふたりを入れたかった」という広井氏の願いがかなえられた結果だ。

「『ときメモ』のすごいところは自分が数字であるところ!」

ゲームの面白さは数字のやりとり

—ところで、広井さんの作品は特にキャラクターを重視して作られているように思いますが、ゲームにとって一番重要な要素はなんでしょうね?

広井　うーん、どうでしょう、僕はキャラクターだ世界観だといっても、最終的にはゲームそのものとしての面白さが大切だと思います。どこかに、隠れた形でも数字のやりとりがあってほしいですね。自分が作る場合は特に、インタラクティブ・ムービーみたいに参加性、自由度が低いものにはしたくない。隠れた数値の動きで勝ったり負けたりする、それがゲーム本来の楽しさだと思いますし、自分の作品はそういうゲームの面白さを失わないように注意しています。

—隠れた数値の動きというと?

広井　要するにゲームの中では、感情表現も何もかも、実際はすべて数値に置き換えられているわけですよね。このキャラクターの主人公に対する好意度は10で、こういう行動があったから5上がったとか3下がったとか。つまり、本当は女の子の気持ちだって数値が画面上に出せるはずなんですよ、あくまでゲームならば、ですけれど。と、ころが、その数値化されているはずの気持ちの動きが、プレイしている人間には、数値化されているとはまるで感じられない。そこにヒロイン主体のゲームの面白さの真髄があるんです!

『サクラ』は恋愛ゲームじゃない

—確かに、「ただ今の恋愛度は20」とか出ると、興ざめかもしれませんね。

広井　それで、こうしたゲームの元祖ともいえる『ときめきメモリアル』のすごさは、自分自身が数字であることなんです、まさに。3年かけて自分をクリエイトした結果、卒業式になるとある女の子が告白に来る、別の女の子は来ない。

なるほど!　と思いましたね。その逆転発想が面白い。うまく数字を使っているなあ、と。

あれは、みんなが勝手に恋愛ゲームだと思っているだけなんです。実は自分作りのゲームであって、それは隠れたところで数値化されている。その数値の評価は、どの女の子が告白に来るか、という形に置き換えられている、そこに数値は見えない。この二重構造がすごいし、面白い。何よりゲームとして非常にすぐれていると思いました。

—それは『サクラ大戦』にも通じてませんか?

広井　そうです。『サクラ』も恋愛ゲームじゃないんです。みんなのチームワークをよくしなさい、というのがテーマであって、誰か1人と恋愛しちゃうと、チームワークが悪くなるんじゃないか。たまに「僕はこの子だけが好き!」とおっしゃるユーザーもいらっしゃいますが、それでは隊長として失格ですよ、と僕は思っています。チームワークを守るために恋をあきらめる自分に酔ってほしいですね。そんな、現実にはそう行動しないような夢のような自分を作りながらプレイできるゲームにしたいなあ、と考えているんです。『サクラ』って、そんなふうに、まだまだ試してみたいことが僕の中にいっぱいあるんですよ。

『サクラ』はまだまだ続きます

—まだまだ、という話が出たところでお聞きしますが、『サクラ大戦』の今後の展開はどうしようと考えているんですか?

広井　そうですねぇ、次がどうなるかは未定なんですけれど、サターン用にもう1本作りたいんですよ。完全な新作じゃなくてもいいと思うんですが、『2』のファンディスクみたいな作品をサターンで作っておきたいな、と。もちろんそれ以外の『サクラ』も考えてあるんです、もう。アバウトだけど頭の中では、多分こんな感じになるんだろうな、という概要はもうできているんです。後は、それに向けてどうすべてを組み立てていくか、という作業なんですけどね。

—それまで、また役者さんに『サクラ』を忘れさせないようにしないといけませんね。

広井　そうそう。そろそろ新曲も出そうと思っていますし、CDドラマも4本立てで進行しています。8月から出し始めて『少年レッド』『リア王』『国定忠臣蔵』『青い鳥』って流れなんですけど。たとえば『国定忠臣蔵』ってのは、国定村に温泉旅行に行った花組のみんなが、ドサまわりの劇団の窮地を救って忠臣蔵を演じる、というハチャメチャな話です。そうした形で、それぞれのキャラクターが生きるような演出を考えています。

アニメーションのオリジナルビデオも、ひとまず完結しますけど、その後に花組6人それぞれを主人公にした物語を作ろうか、と思ってます。ロボットは出てこなくて、1人1人の日常生活、家庭環境を描いた話をやってみたいですね。

最高のプロデューサーになりたい!

—最後に、広井さんの今後の目標は何ですか?

広井　女の子ものはもう少し作りたい。うちのひいおばあさんてのが、また不思議な人でね(笑)。母親とか祖母の話を聞くと、どうにもすさまじい。幕末、明治という騒がしい時代を生きた、頑固で火の玉のような人だったらしいんですよ。だから、次は『サクラ大戦』より少し前の時代を舞台に、ひいおばあさんみたいな人々を描いてみたい。

今後のスタイルとしては、自分だけで作るという形はもう取らないと思います。『サクラ』のように、自分が作りたいものを、そのために一番ふさわしい人といっしょに作っていきたい。そのパートナーにふさわしい人を海外から連れてくるという試みも、そろそろやってみたい。

そうするにあたって、僕はフリーランスなんで、お金じゃなく、企画の面白さや熱意で口説くしかないんですけど、「お前、面白いな」「その話、乗った!」みたいな形で参加してくれたら嬉しいですね。そうしたら僕も「いやー、絶対に後悔させませんよ」とがんばっちゃう(笑)。

ようやく最近、僕も実績を認めてもらえて、わがままが言えるような立場になったんで。

だから僕は今、「自分が最高のプロデューサーになりたい」と思っているんです。　(終)

プロデュース最新作『火魅子伝 恋解~』

広井氏が総合プロデュースを務める、最新作『火魅子伝』。舞台は古代日本。現代からタイムスリップした高校生が邪麻台国の復興をめざす戦略&恋愛シミュレーションだ。機種はプレイステーション。期待して待て!

今度は、うちのひいばあさんの話を作ってみたい。もう頑固で(笑)、火の玉のようだったらしい。

「最近やっとわがままが言えるようになったんですよ」

ヒロインゲームセレクション Part2

To Heart トゥハート

印象的な文章で見せる 学園ストーリー

パソコンゲームとして発売され、人気を博した『To Heart』がついにプレイステーションに登場!! 聞き慣れないジャンル「ビジュアルノベル」とは?

来栖川芹香
［くるすがわせりか］

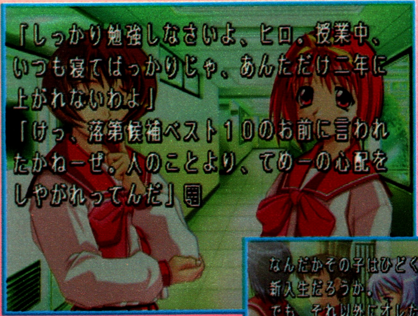
ちょっと変わったお嬢様

来栖川グループ会長の孫。主人公より一学年上の先輩にあたる。その容姿からは典型的なお嬢様のように見えるのだが、実は黒魔術や降霊術が趣味で、周りからも変な目で見られている。

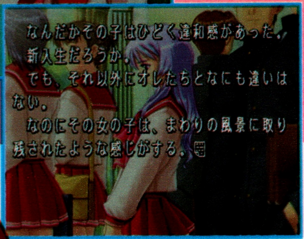
ストーリー&システム

画面全体に表示されるテキスト&グラフィック

絵と文章を一体化させ、途中の選択肢によって物語が変化する、それが「ビジュアルノベル」のシステムだ。プレイヤーは1人の高校生として、女の子たちとの物語を形作っていくことになる。



⬅日常の高校生活を、自然な文章で表現。違和感なくストーリーに入り込めるはずだ。



➡文章の雰囲気もバラエティに富んでいて、飽きがこない。

放課後は学校内外で女の子と出会う

主人公は高校生なので、平日は学校がある。放課後になったら女の子を探して、学校の内外にあるいくつかのポイントを歩き回るのだ。女の子に会えたら、その場で会話イベントが発生する。

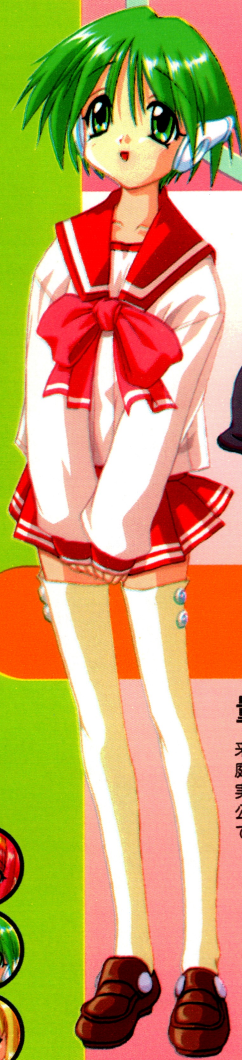
⬅移動先は校舎の中、校外含め、数か所にわたっている。

⬆移動先にはチビキャラが表示され、女の子の居場所が一目瞭然。

マルチ

量産型メイドロボ

来栖川エレクトロニクスが開発した家庭用ロボットで、正式名称はHMX-12型。実用化に向けたテストを兼ねて、主人公の高校に通うことに。ロボットにしては妙にドジで、失敗ばかりしている。



長岡志保
［ながおかしほ］

校内一の事情通?

主人公の中学時代からの悪友で、あかりとも親しい。活発な性格で、周囲のムードメーカー。何かにつけていろいろな情報を持ってくるが、信憑性が低いので主人公はほとんど信じていない。

保科智子
［ほしなともこ］
声：久川綾（ひさかわあや）

関西出身のメガネっ娘

主人公が2年生に進級してからのクラスメートで、クラス委員長を務める。関西出身で、今でも関西弁で話す。学業優秀だが、周りの人とはあまり打ち解けない。主人公は彼女を「委員長」と呼ぶ。

- ●アクア
- ●発売日／'98年冬予定
- ●プレイステーション
- ●ジャンル／ビジュアルノベル
- ●価格／未定

©AQUA

姫川琴音
［ひめかわことね］
声：氷上恭子（ひかみきょうこ）

ウワサの超能力少女

4月から主人公と同じ高校に通う女の子。不思議な力を持っていると噂され、入学式そうそうある事件に関わる。周りからも気味悪がられており、本人もなかなか他人に心を開こうとしない。

神岸あかり
［かみぎしあかり］

幼なじみ歴十数年

主人公の幼なじみで、主人公のことをよく理解してくれている。両親が不在がちの主人公に対して、なにかと世話を焼きたがり、ときにはちょっとお姉さん風を吹かせてみたりもする。

松原葵
［まつばらあおい］
声：飯塚雅弓（いいづかまゆみ）

爽やか体育会系

4月から入学してきた女の子。異種格闘技戦エクストリーム大会出場に備えて、学内に同好会を設立しようとする。性格はいたって真面目で、主人公のことを先輩と呼んで慕ってくる。

宮内レミィ
［みやうちレミィ］
声：笠原留美（かさはらるみ）

陽気なハーフ美少女

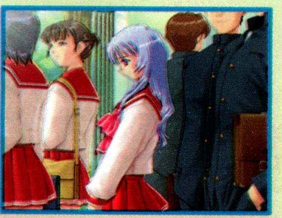
日系ハーフの留学生。カリフォルニア生まれで、性格は明るく大らか。日本文化に興味を持ち、弓道部に所属する。また、大のことわざマニアで、日本人の主人公でも知らないようなことわざを連発する。

シナリオ＆イベント キャラクターごとに用意された数々のイベント

ストーリー進行の合間には、それぞれのキャラクターごとにいくつものイベントが発生。一枚絵で表示される美麗なグラフィックが、ストーリーをさらに盛り上げてくれる。イベントを通じて女の子との付き合いを続けていくうちに、主人公は彼女たちの魅力に気づくことになるだろう。

➡幼なじみとして、何かと主人公の面倒を見るあかり。

➡一人で頑張る彼女の姿に共感を覚えた主人公は……。

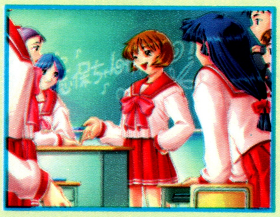


➡琴音とは、不思議な事件がきっかけで知り合いに。

➡主人公とゲーセンにて。高校生らしいワンシーン。

➡ロボットであるマルチには、充電が必要なのだ。

➡校門でのアクシデントが彼女との出会いのきっかけ。



➡友人に情報を流す志保。しかし、真偽のほどは？

➡屋上で一人、物思いにふける智子。その心境は……。

さらにこんな仕様も！

オープニングムービー

『To Heart』のオープニングは、アニメーションになることが決定済みで、現在制作中とのこと。もちろん主題歌も流れるから、今から期待せずにはいられないぞ。

デュアルショックにも対応予定

対応するのは振動機能のみだが、ゲームを盛り上げるのには十分だ。どんなシーンで振動するのかはまだ不明だけど、物語に入りこむために一役買ってくれるはずだ。

エリーのアトリエ
ザールブルグの錬金術士2

ガスト
発売日／'98年予定
機種／プレイステーション
ジャンル／新感覚RPG
価格／未定

集めて、つくって、商売する錬金術RPG第2弾!!

『エリーのアトリエ』は、大好評だった新感覚RPG、『マリーのアトリエ』の続編。魔術アカデミーの卒業を目指す、錬金術士の女の子「エリー」が大活躍する物語なのだ。色々なアイテムをつくる楽しさは今回も健在。さらに、パワーアップしたアイテム調合やイベントなど、新要素も盛りだくさん用意されているぞ。

登場人物

▶エリー
本名：エリフィール・トラウム
物語の主人公。錬金術士を目指す、明るい元気娘だ。

◀イングリド先生
エリーの先生。前作の主人公マリーの元先生でもある。

教えてイングリド先生

錬金術士ってなにをすればいいんですか？

錬金術士とはアイテムを作る仕事をする人のこと

あなたは、アカデミーの生徒であると同時に新米錬金術士なのです。今から教えることを忘れてはダメよ。

錬金術士の仕事をやりながら、学園を卒業するのが最終目標!

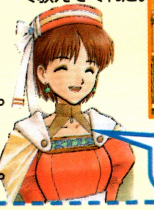
➡ここが工房（アトリエ）。アイテム調合ができるぞ。

錬金術士の仕事の流れ

1 依頼を受ける

酒場にいけば、様々なアイテム調合の依頼を受けることができるわ。必ずあなたのレベルにあった依頼を受けなさい。もし出来もしない依頼を受けると、あとでヒドイ目にあうわよ。分かったわね、エリー。

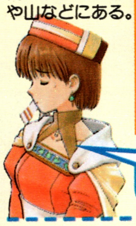
➡前作は、仕事の内容をくわしく教えてくれた。



2 材料を探す

依頼を受けたら今度は材料探しに出発よ。依頼を受けたアイテムをつくるのに、なにが必要なのか本で調べておきなさい。それから、道中にはモンスターがでることが多いから、護衛をちゃんと雇うのよ。

➡必要な材料は、街のまわりの森や山などにある。



3 アイテムを調合する

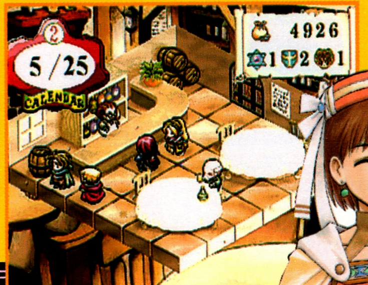
さぁエリー、お待ちかねのアイテムづくりを説明するわよ。入手した材料を調合して、依頼されたアイテムを完成させなさい。もちろん、失敗したらやり直し。必ず、約束の期日までに仕上げてちょうだい。

➡高いレベルのアイテムほど、材料が多く必要。

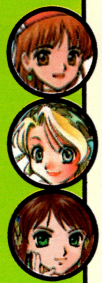
前作『マリーのアトリエ』のお話

アカデミー開校以来の落ちこぼれ生徒「マリー」が、卒業のために錬金術で立派な作品をつくり上げるまでの5年間を描いた物語。数年後、マリーはある村で幼い頃のエリーの命を救うことになる。

マリー
前作の主人公。エリーが目標とする立派な？ 錬金術士だ。



➡前作は酒場などで冒険者をやとうことができた。今作では？



©GUST CO.,LTD. 1998／Illustration:山形伊佐衛門
©GUST CO.,LTD. 1997,1998／Illustration:桜瀬琥姫

教えてイングリド先生

なにが新しくなったんですか？

エリーならではの新要素を大公開！

新システムの追加や新キャラクターの登場など、あらゆる要素がパワーアップしている『エリーのアトリエ』。ここでは、現在公開している新要素を一挙大公開。前作のファンはもちろん、それ以外の人も要チェックだ。

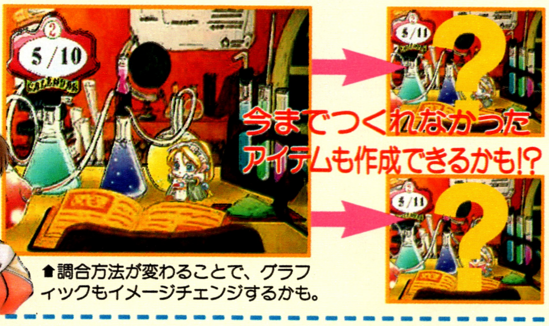
新しいアトリエでしっかり勉強しなさい

ここが、あなたのアトリエです。机や本棚、それに基本的な調合道具は用意しておいたから、アイテム調合には困らないはずよ。新しいアトリエで、あなたがどんなアイテムをつくるのか、今からとても楽しみだわ。

⬆マリーのアトリエでは、放っておくとアトリエが汚くなった。

アイテムの調合方法が３つもあるのよ

あなたはスジが良いから、３種類のアイテム調合方法が使えるはずよ。どんな調合方法が使えるのかは分からないけど、マスターすれば見たこともないようなアイテムだってつくれるんじゃないかしら。３種類ともちゃんと覚えるのよ。

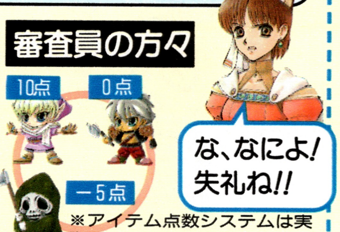


⬆調合方法が変わることで、グラフィックもイメージチェンジするかも。

あなたのつくったアイテムに点数がつくからしっかりね

つくったアイテムに点数がつくから、あなたの錬金術士としての腕前も分かるわね。もしかしたら、つくったアイテムの点数を競う大会が開かれるかもしれない。何度でもアイテムをつくってみることを、オススメするわ。

➡もしかしたら、得点をつける審査員がいるかもしれない。

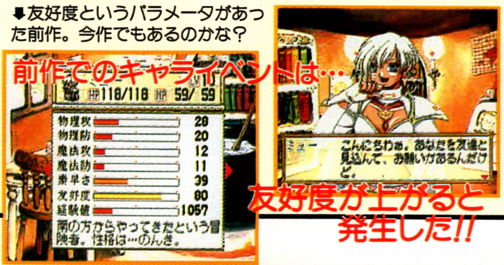


※アイテム点数システムは実際のモノとは当然異なります。

登場キャラクターごとにたくさんのイベントがあるの

登場するキャラクターには、様々なイベントが用意されているわ。もしかしたら、その人に隠された秘密を知ることができるかもね。親交を深めれば、たくさんのイベントを体験できるはずよ。

⬇友好度というパラメータがあった前作。今作でもあるのかな？



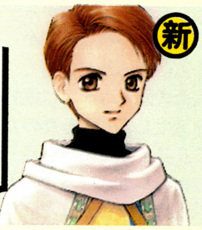
⬅友好度が上がると、アイテム依頼にきてくれた。

新・旧あわせて

キャラクター大紹介

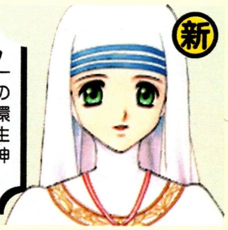
『エリーのアトリエ』の舞台は、前作と同じ城塞都市ザールブルグ。だから、ファンにはおなじみのキャラが多数登場するぞ。もちろん個性豊かな新キャラも続々登場。では、登場キャラの一部を紹介しよう。

新 アイゼル・マイワール
アカデミーの新入生で、エリーのライバル的存在。性格は、気が強くてちょっと高飛車。錬金術の才能はあるらしく、成績は優秀だ。

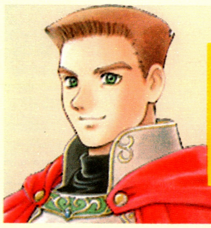


新 ノルディス・フーバー
同じくアカデミーの新入生。イングリド先生の教え子で、学年トップの優等生だ。優しい性格で、エリーに勉強を教えてくれることもある。

新 ダグラス・マクレイン
２年ほど前に、ザールブルグへやってきた青年剣士。優秀な剣の腕を持ち、去年の格闘大会では準優勝したほど。現在は騎士の一員だ。



新 ミルカッセ・フローベル
ザールブルグにある教会の１人娘。格式ばった生活環境で育ったため、普通の生活にあこがれている。女神アルテナを信仰している。



ハレッシュ・スレイマン
前作から再登場の冒険者で、元騎士という肩書きを持つ。体格は大きく、性格は豪快。毎日のように酒場に入りびたっている元気な男である。

ディオ・シェンク
同じく再登場のキャラ。ザールブルグにある酒場、飛翔亭のマスターだ。現在は弟のクーゲルと共に、２人で店を経営している。

キャラクターは他にもたくさん登場するよ！

※画面写真はすべて『マリーのアトリエ プラス』のものです。

あいたくて…™

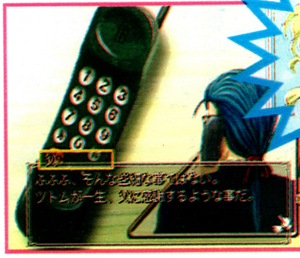
your smiles in my heart

恋の息吹が聞こえませんか？

「あいたい」気持ちをテーマにした、淡くてはかないタッチの恋愛SLG。女の子の多彩な仕草やデート内容の濃さなど、新たな恋に期待し・た・い♡

はじめのSTORY～キミの一大決心～

高校入学を控えた、ある春の日。転勤中の父親から、強引な内容の電話がかかってくる。なんと赴任先で、主人公の断りもなしに婚約者を決定してしまったのだ。このままでは父の思惑通りになってしまう!! 主人公の恋人探しの始まりだ。



➡赴任先で出会った夫婦と意気投合。勝手に縁談を進めてしまう。

⬆ぎゃふん。この娘こそ、君の婚約者マリーちゃんだ。

であい～運命の予感～

父親からのイヤァ～な電話は忘れ、家を飛び出す主人公。ドスンッ「キャッ」勢いあまって誰かと衝突! ぶつかった娘は二宮千菜ちゃん。向かいに住む女の子だ。

コナミ
発売日／'98年発売予定
機種／プレイステーション
ジャンル／恋愛シミュレーション
価格／未定

⬆入学式当日、家の前で二宮姉妹と遭遇。

「お向かいどうしよろしくね」

二宮千菜&麻子

主人公の向かいの家に住んでいる双子の姉妹。千菜（右）がおっとりとしている反面、麻子（左）は活動的な女の子だ。

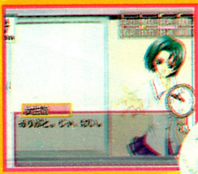
は　じ　め　き

神城絢

家はお寺で、母親を早くに亡くしている。父親と伯父に育てられたせいか、言葉使いは荒く、性格も男勝り。剣道一直線の硬派タイプ。

⬇絢とぶつかり、倒れる主人公。衝撃的な出会い!

「キミもどうせサボリでしょ?」



⬆入学式をサボると、里沙と知り合える。

入江里沙

刺激的で変わったモノを好む、素行不良の女の子。授業はサボリ気味で、常に、なにか満たされない思いを感じている。

⬆廊下に立たされている時に出会う。ひびきは、その姿を見て爆笑!

「ビッキーって呼んでよ!」

藍原ひびき

芸能人を目指す、明るくてノリのいい笑い上戸の女の子。歌&演奏&作詞&バレエを得意としている。

遠藤加奈子

桃花学院理事長の孫娘。裕福な家庭で甘やかされて育ったため、わがままで甘えん坊だ。「恋に恋する」お菓子大好き少女。

➡主人公の後輩。わがままを言って君を困らせる。

➡主人公の上級生。入学式当日、校門の前で出会う。

篠崎百合華

主人公の上級生。風紀委員を務めており、毎朝校門の前で生徒達を厳しくチェックしている。文系を得意とする秀才だ。

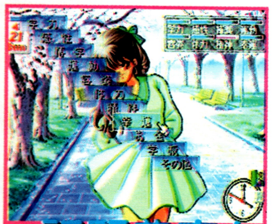
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ゲームシステム　淡いタッチの正当派恋愛シミュレーション

水彩画のように、淡いタッチが魅力の本作。その特徴は、イベント内容の濃さにある。学校やデート中の女の子との会話が、これまでの恋愛SLGに比べて長くなったのだ。例えばデートイベント。待ち合わせ→お出かけ→食事→家に送って（送り狼OK!?）→終わり、というように、1日を時間を追って進むのだ。日常サクサク、イベント濃く深くがこのゲームのポイント♡

⬆千菜ちゃんとの衝撃シーン。ありそでなさそなこんな出会いを堪能しよう。

⬇会話は合計11ジャンルあり、それぞれの項目ごとに最大5つの話題が用意されている。

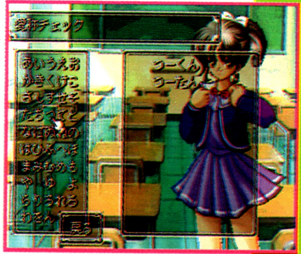


話題豊富なアナタが好き♥

愛称システム　キミのことを愛称でコール！

「つーたん」「ふっくん」…女の子から、あだ名で呼ばれる場面を想像してみよう。ただ幸せ、ありがてぇ気分になれるはず。

⬅名前部分だけ飛ばされてしまう、なんて悲しい会話とサヨウナラ。ドキドキ度がUPした。



ともみ

楠木ともみ

加奈子の幼なじみだが、性格は正反対。何をやらせてもドジるぐずな女の子だ。面倒見が良く、子供達には人気がある。

⬆手をあごの下にあててもじもじ。そんな緊張すんなって！

し

しぐさシステム　ヒロインたちの感情バリエーション

目パチ、ロパクだけでは、どうしても機械的な感じがするんだよなぁ、とご不満のあなた。本作では女の子たちの〝仕草システム〟を搭載、とことん魅せてくれます。会話中に何も入力しなかったりすると、その女の子ならではの仕草を見せてくれるのだ。女の子が、君の反応を待っているぞ！

●千菜のもだえ●

⬇千菜の仕草は髪の毛をくるくると回すもの。放っておくとすぐに始めるぞ！

髪の毛をクルクルッ

水着のひもをハラリ…

●百合華の誘惑●

⬆一方百合華は水着のひもをほ○く！風紀委員のくせにダイタン!!

季節の変化　千菜とすごす四季

イベント内容の濃さは、時間や仕草だけに留まらない。季節の移り変わりによって変わる背景や、女の子達の服装の変化にも見られるのだ。特に、女の子の服装はバリエーションに富んでおり、なんとデートごとに違うとか。女の子達の努力は、いつの時代も涙ぐましいものがある。

春－spring－

新芽より　キミに　期待したい

夏－summer－

夏休みの　宿題は　キミとのデート

秋－autumn－

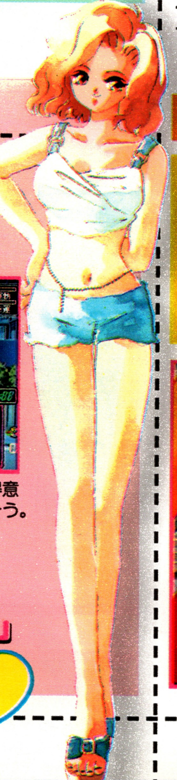
しがみ　ついたっ　ていいんだよ

冬－winter－

寒くて　空気が　針みたい

星野映美

加奈子と、ともみとは、中学からの親友。3人まとめて桃花三人娘（3バカ）と呼ばれている。ヌケてる2人の突っ込み役だ。



⬆映美は声色を作ることが得意とか。小悪魔の誘惑に負けそう。

「先輩、遊びましょ♥」

て

春夏秋冬いつの日も、あなたと共に過ごしたい♥

篠崎百合華

めぐり愛して めぐりあいはデートのはじまり!!

SMEが学園シミュレーションの王道にレボリューション！

SMEが贈る恋愛SLGは、普通の高校生の普通の恋愛がテーマだ。基本に忠実な作りでありながら、女の子との出会いに新要素が盛りこまれた。今回はその新しいポイントを徹底紹介！

- ●SME
- ●発売日／'98年秋発売予定
- ●プレイステーション
- ●ジャンル／恋愛シミュレーション
- ●価格／5800円（税別）

週末の放課後 気になる彼女と接近遭遇！

➡虹ケ音町には買い物から娯楽まで、遊べる各種施設がてんこ盛りだ！

「めぐりあい」こそ重要ポイント！ 出会いのシチュエーションが広がった！

プレイヤーは虹ケ音町に引っ越してきた転校生。平日は高校で授業を受けるが、土曜日の放課後は、町中のいろいろな場所を自由に散策できる。その途中に女の子とめぐりあったらチャンス！『めぐり愛して』は、なんと会った時に会話だけでなく、そのままデートにも誘えるのだ!! 偶然の出会いに、どう対応するかが重要だぞ。

⬅虹ケ音町のあちこちで女の子とめぐりあえるぞ。

➡女の子との会話をスムーズに運ぶために、日頃から自分を磨こう。

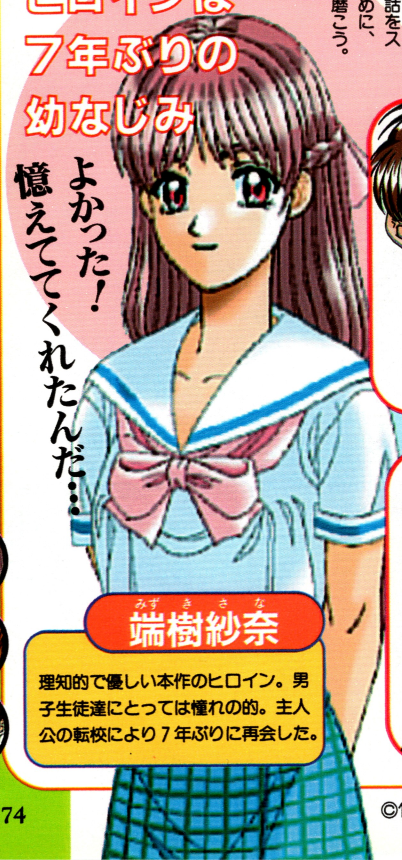
なんと！ 会ったその場でデートに誘える!!

⬅偶然のめぐりあいからデートの約束ができる。相手がどんな反応をするかドキドキ!!

もちろん会話で親密度もUP！

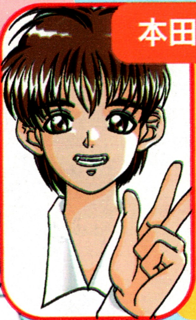
⬆デートはまだ早いと感じたら、会話で仲を深めよう！

ヒロインは7年ぶりの幼なじみ



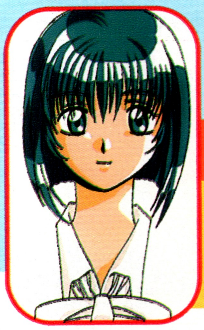
端樹紗奈（みずきさな）

理知的で優しい本作のヒロイン。男子生徒達にとっては憧れの的。主人公の転校により7年ぶりに再会した。



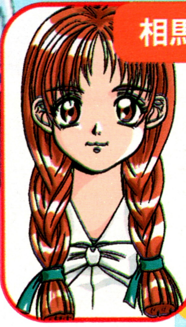
本田遥夏

明るく、さっぱりしたスポーツ少女。陸上の選手で、男女を問わず人気があるぞ。



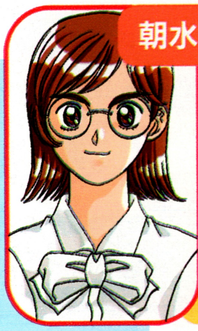
茅野千秋

文学の知識が深く、少し現実に冷めたところがある女の子。部活は文芸部に所属している。



相馬七恵

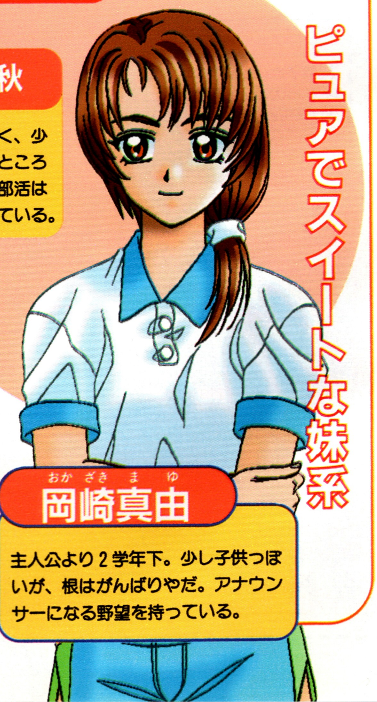
家庭的なタイプの女の子。好きな男性の前では、赤面症になってしまうのが悩みのタネ。



朝水りょう

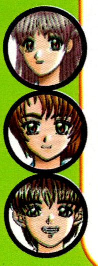
理科系メガネっ子。目新しいものに夢中で、なんでもチャレンジする活発な女の子だ！

ピュアでスイートな妹系



岡崎真由（おかざきまゆ）

主人公より2学年下。少し子供っぽいが、根はがんばりやだ。アナウンサーになる野望を持っている。



©1998 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

スペシャル歴史パロディ企画

ヒロインゲームの系譜
——大ゲーム洋史——

イラストレーション／大川清介

[本書の楽しみ方]

ヒロインゲームの歴史を「大ゲーム洋」史として紹介

ゲームショップにいくと、「ヒロインゲーム」は、ものすごくたくさん並んでいますよね。でも、よーく思い出してみてください。2年前、3年前には、こんなにヒロインゲームはあったでしょうか？　5年前には、ゲームのヒロインはこんなに脚光を浴びていたでしょうか？　10年前には、そもそもゲームにヒロインはいたのでしょうか？……

この書は、そんな疑問に答えるため、構成されました。あなたはこれから、ゲーム世界の事蹟が記された史書「大ゲーム洋史」をひもとき、ヒロインゲームの項を開くのです。すべて読み終えた暁には、あなたはすべてを知ることとなるでしょう。「ヒロインゲームの系譜　大ゲーム洋史」へようこそ。

ヒロインゲームの歴史年表

年	93(平成５)	94(平成６)	95(平成７)	95(平成８)	97-98(平成9-10)
ゲーム関連の出来事	82　パソコンのPC-9801発売 83　ファミコン発売 88　PCエンジン発売	プレイステーション・セガサターン発売	ウィンドウズ95発売 ドラゴンクエストVI発売	エヴァンゲリオンブーム	97　FF７発売
おもなヒロインゲームタイトル	同級生 プリンセスメーカー 卒業	ときめきメモリアル(PCエンジン版) プリンセスメーカー2 卒業II	ときめきメモリアル(プレイステーション版) 同級生２	ときめきメモリアル(セガサターン版) サクラ大戦	ときめきメモリアル２(仮) プリンセスメーカー３ 卒業III サクラ大戦２
このコーナーでのページ	前史 p.84	1章 p.76-77	2章 p.78-79	3章 p.80-81	4章 p.82-83

大ゲーム洋とは？

ゲームの島々が浮かぶ遊びの大海

広大な宇宙のかたすみに、「ヒューマン」太陽系がある。中心にある恒星には創造の力をもつ人々「ヒューマン」が住んでいる。ヒューマンは、恒星の周りをへめぐる惑星に思いのままに世界を創造し、その興亡を観察して楽しんでいた。第３惑星「テラ・アミューズメント」。そこは造物主ヒューマンによって、遊興の星として整えられた。惑星上には、スポーツから読書まで、種々の遊びの大陸が存在し、住人たちは日々遊びにうち興じていた。それらの大陸に囲まれるようにして「ゲーム洋」なる遊びの大海がある。長い歴史を誇るこの海に、ここ1000余年の間に忽然と海中から出現したいくつかの群島がある。「ゲーセン群島」「PC諸島」「コンシューマジャパン」などのコンピュータゲームの島々だ。次のページからは、ヒロインゲームの成立の舞台となったコンシューマジャパン史を中心に、ヒロインゲーム史を語ろう。

ゲーム洋の島々

ゲーム洋には、繁栄する３つの群島がある。それについて紹介しておこう。

ゲーセン群島

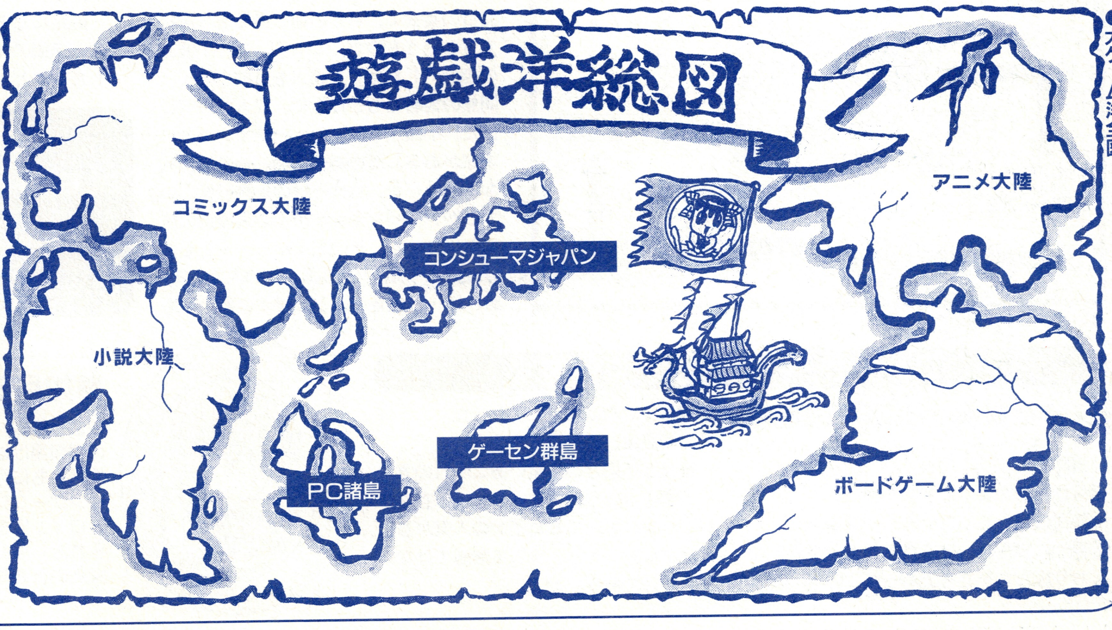
どちらかというと好戦的な人々が住む。数世紀前は『すと２』近年は『おらたん』がはやりとか。

PC諸島

ゲーム洋ではもっとも古い歴史を誇る。『まいくろなんとか』という政体が事実上の独裁を敷く。

コンシューマジャパン

歴史は浅いにもかかわらず、隆盛を極め、今も拡大傾向にある驚異の列島。ファミコンジャパンと呼ばれていた時代もある。



●大ゲーム洋全図

本章の読み方補足

この章は、ヒロインゲームに関する出来事を、ときに現実の世界史や日本史のパロディとして紹介しています。本文中に登場する「派」「教会」などは、ゲームのタイトルを指していますが、正式タイトルを分かりやすくするため、それぞれに※１などの表記をつけました。※数字は85ページの系図の数字に対応していますので、参照してください。

1章 伝説の樹運動の勃興

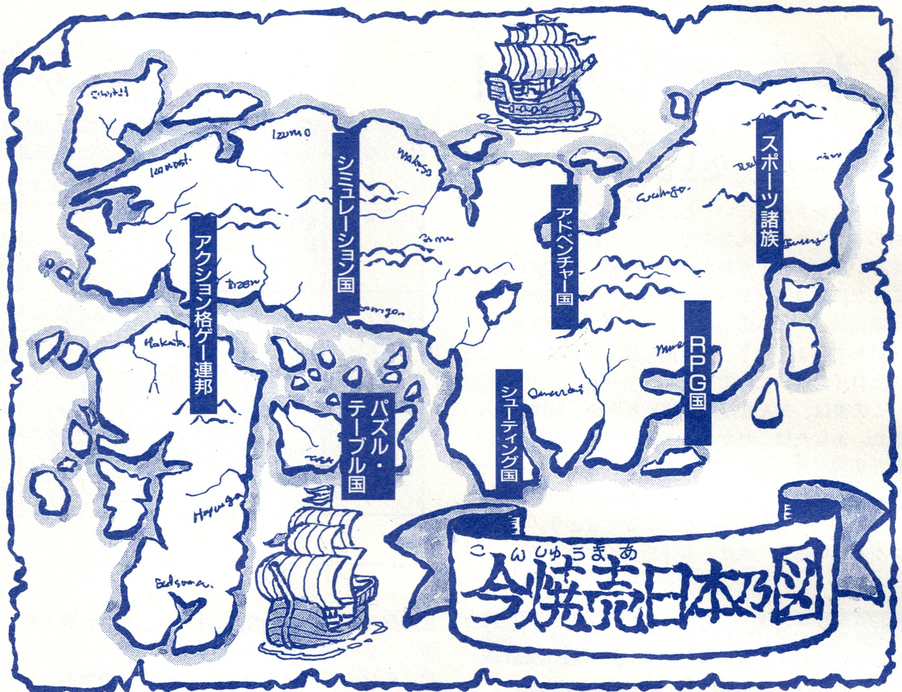
コンシューマジャパン

可能性を秘めた戦乱の島

ゲーム洋諸国では、いにしえより「戦う」ことが住人の目的であり、存在意義であった。コンシューマジャパンでも、戦いに明け暮れる歴史がつづいていた。PC諸島からの移民が建国した、シミュレーション国やRPG国。ゲーセン群島の流れをくむ、アクション格ゲー連邦。これらの国家は、相争うことこそなかったが、常に領土拡大をめざし、水面下での闘争をくり広げていた。各国の住人は、あるものは魔を滅ぼすため、あるものは同胞を倒すため、またあるものは陣取り合戦に勝つべく、修行を積み、戦った。国は異なれど皆戦う、そんな世界であった。

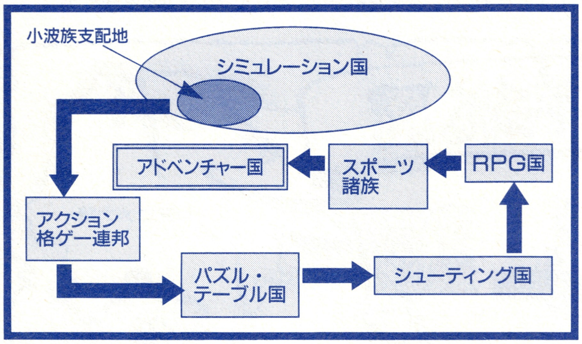
国家に属さない中立地帯の存在

コンシューマジャパンには多くの国家が存在する。大国は右の地図に記した。が、すべての土地が国家に領有されているわけではない。国と国の間には、広大な土地が、中立地帯として残っている。新しい国家を建設する余地は充分にあるのだ。そもそも、コンシューマジャパンは依然拡大しつつあるのだ。



●DH元年のジャパン

［ 伝説の樹運動の勃興 ］



●しおり一行の道程

しおり姫一行、戦の悲しさを目の当たりにする

ゲーム洋世界に、一つの慣習があった。住人は、16歳で成人を迎える。そのお披露目の宴会で、自分の進む道を自ら選択するというものだ。ここSLG国・小波族の姫君「しおり」も成人を目前に控え、同族の姫君たちとともに、成人前旅行に出た。小波族とは、シューティング国に本家がある、活力ある家柄。その活動的な血のせいか、女性だけの小旅行は、いつしかジャパン全土をめぐる大漫遊の旅になっていた。その旅すがら、ふとしおり姫は思った。「どの国、どの人々も戦、戦、戦…。生きることは確かに戦いかもしれない。けれど、武器を取る以外の生き方は、できないものだろうか…」

蛇足になるが、このときの諸国漫遊が、のち伝説の樹のミニゲームとなって結実したものと思われる。

◆藤崎しおり姫◆

SLG国小波氏出身の姫君

SLG国・小波族出身の姫君。アドベンチャー国出身の母をもつ、才色兼備の美女。13人の仲間たちとともに、新勢力「ときめも派」を創設した革命的女性だ。

コンシューマジャパンの女性像

女神と女戦士と姫君の地

当時（DH元年）のジャパンの一般的女性像は、次のようなものがあった。
①移民の流れをくむ女戦士や魔道士
②男性に守られ、従う良妻賢母の姫君
しおり姫たちが立ち上がったこの年、女性のありかたは大きく変わった。「女子高生」の登場である。

神々と姫君という遠いあこがれの君から、学生という、愛すべき身近な存在へ。ジャパンにおいてヒロインの人気が急速に高まったことと、決して無縁ではないできごとである。

■如月ミオ女史

しおり姫の13人の同志の一人。伝説の樹旗揚げ以前から、つねにしおり姫とともに行動する。のちに「ヒロインゲームジャパン正史」を著し、ヒロイン界きっての文人に位置付けられた。なお、本章の記述は、ミオ女史の著述をもとに構成されている。

はみだしミニ知識　歴史に残るヒロインゲーム①『中山美穂のトキメキハイスクール』

任天堂ディスクシステム向けの、アドベンチャーゲーム。当時のアイドル歌手、中山美穂そっくりの女の子と仲良くなるのが目的だ。発売当時はテレホンサービスが行われ、電話を掛けると、中山美穂がゲームの攻略情報などを教えてくれた。会話の選択によって美穂の表情が変化するなど、斬新なアイディアが採用されていた。

しおり姫、『同級生』の人々に出会う

後の人々に祝福をこめて「ヒロイン元年」と呼ばれるこの年、きっかけは静かに訪れた。「正史」を引用しよう。

「諸国遍歴の旅程の最後に、わたしたちが立ち寄ったのは、シミュレ国のほど近く、アドベンチャー国辺境にあった、聖同級生教会でした。17人の修道女がつつましく暮らすその教会で、衝動的な話を聞きました。PC諸島から布教のために訪れたという彼女たちは、男手を借りないでゲーム洋に乗りだし、この地へたどり着いて教会を建設したというのです」

ゲーム洋には「移植海流」と呼ばれる強海流が流れており、移民にはかなりの危険が伴った。かよわい修道女たちは、どうやって海を越えたのだろうか。修道女はただ次のように答えたと正史にある。『愛の力です』と。※1

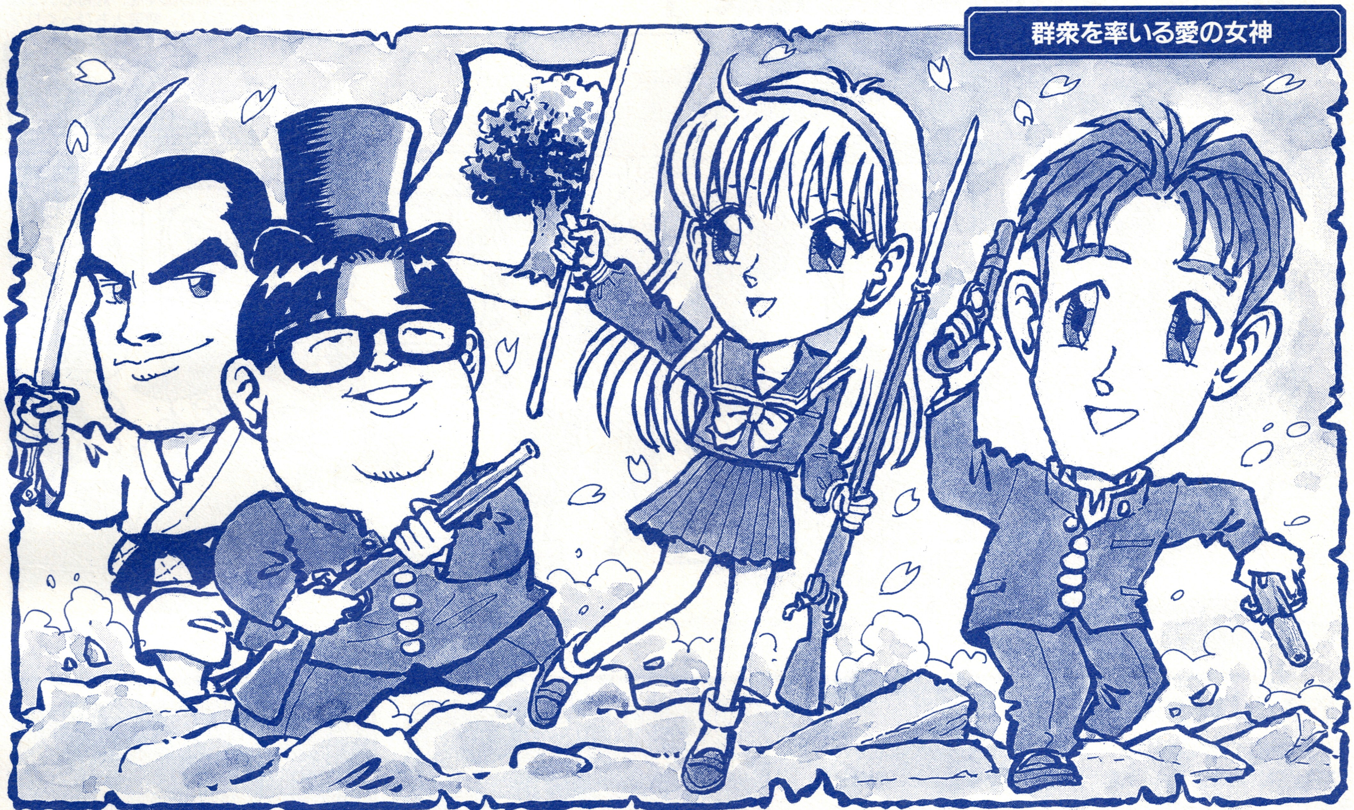
◆聖同級生教会◆

ゲーム洋世界で初の愛を提唱した人々

PC諸島で発足した女性だけの教会。男性を愛することを教義とする、異色の団体だ。布教に熱心で、ジャパンやゲーセン群島へ、修道女を次々送りこんだ。

コンシューマジャパン初の聖同級生教会。しおり姫もここを訪れた。

群衆を率いる愛の女神



男たちを導くしおり姫が描かれている。アドベンチャー国歴史博物館蔵。

しおり姫、『伝説の樹運動』を提唱する

帰国したしおり姫は、ほどなく成人の日を迎えた。そのおひろめの席で、彼女は驚くべき考えを披露した。戦士にも妻にもならず、一女子高生として、ジャパンを愛に満ちた、平和な世界にするべく活動するというのである。ともに旅をした13人の仲間たちはその場で賛同の意思を表明し、しおり姫を筆頭として行動を起こすと決めた。「ときめも」派の誕生である。彼女らの活動は、伝説の樹の下で男に愛を与えるというシチュエーションを理想とした。運動を象徴する旗の意匠も「伝説樹」が採用されたことから、『伝説の樹運動』と呼びならわされた。※2

ヒロインゲーム暦について

DH（伝説のはじまり）とDM（伝説のまえ）

後の世に行われた広印(ヒロイン)大祭の席上で、ヒロインゲーム界の統一暦法として採用されたのが、「ヒロイン暦」である。これは、伝説の樹旗揚げ時を「ヒロイン元年」として、それより前を「伝説のまえ」以降を「伝説のはじまり」として数えるものだ。このコーナーでもヒロイン暦を採用した。なお、読者諸氏においては、ヒロイン暦の１世紀（100年）が、西暦の１年間に当たることに留意されたい。

女性たちにも愛の手を!!
『アンジェリーク』の人々

女性に愛を与える男たち

伝説の樹と同時期に、まったく異なるアプローチからジャパンに愛を広めようとした人々がいた。光栄族の「アンジェリーク」派の男たちである。かれらは、女性に愛をもたらすことを旨とする、男たちの集団である。その活動は、女性たちの支持を得て、ある程度勢力を拡大した。ただし、一部の熱狂的な信者が出現した反面、いわゆる「ヒロインゲーム」ほどの広がりを持つまでには繁栄せず、今に至っている。理由は、ジャパンの住人は女性に比べてかなり男性が多いこと、アンジェの男たちが、一皮めくれば高貴な神々であることなどが挙げられよう。『卒業』一派が送りだした『卒業M』が活躍できるかどうか注目だ。※3、※4

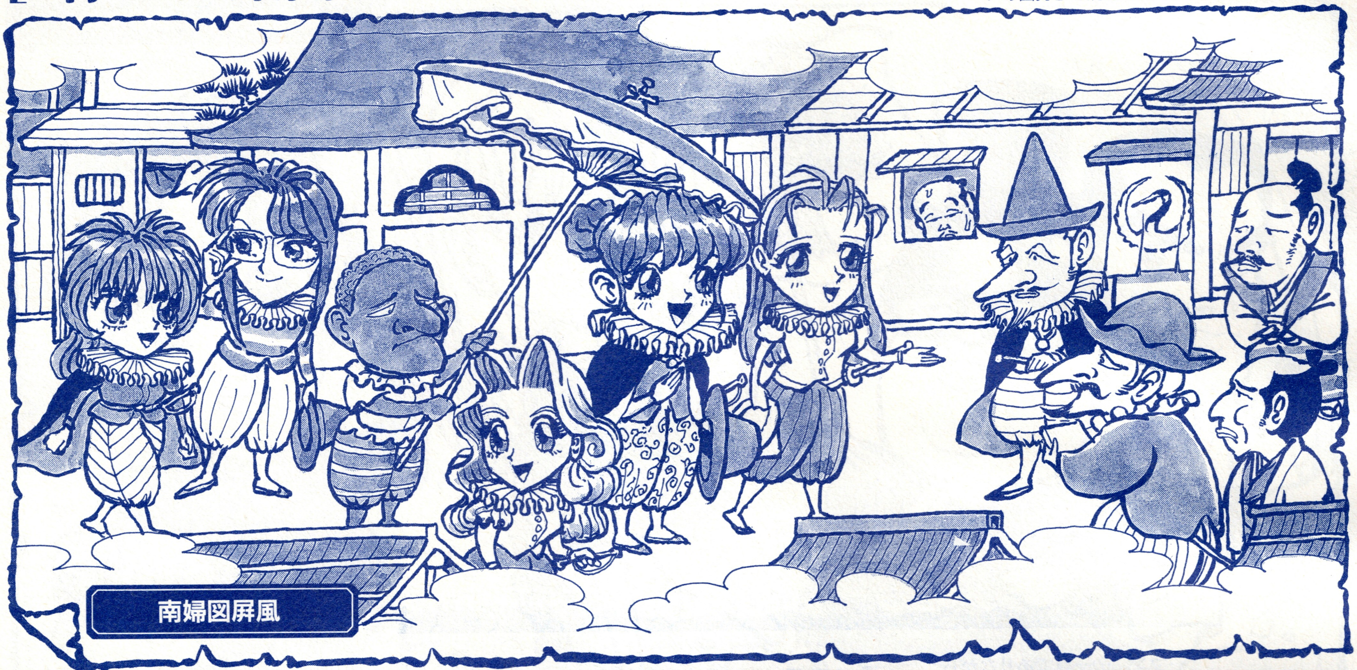
はみだしミニ知識　歴史に残るヒロインゲーム②『ホワイトライオン伝説』

ファミコン中期のRPG。同名の映画が原作らしい。この作品の最大の特徴は、ヒロインであるマリアのどアップ画像が多用されていること。なにしろ、バトルに勝つたびマリアの笑顔がドーンと画面いっぱいに表示され、もし敵に負けようものなら、マリアの泣き顔が、これでもか／とばかりにでっかく表示されるのだ。負けが許されない作品だ。

2章 育シミュ集団の繁栄

[育シミュ集団の成立と発展]

上陸した『卒業弐』派の面々を、好奇心いっぱいの面持ちで眺める人々。南蛮人もびっくり?



『卒業』と『姫造』の活躍

『伝説の樹』発足の同時期に、『卒業』派と『姫造』派という渡来勢力がコンシューマジャパンで活動をはじめていた。両派の特徴は、『伝説の樹』と同様に女性のみで構成される勢力であることと、「教育と慈愛」をモットーに活動したことである。彼女たちは、海沿いの中立地帯で勢力を広げた。

◆『卒業』派◆
教師としての慈愛

女子高生の一団が結成した一派。男性を教育者として考え、教師としての慈愛を男性に体験させることが目標。※5

◆『姫造(プリメ)』派◆
父としての慈愛

幼い天女が創始した勢力。すべての男の元におさなごとして降臨し、父性愛に目覚めさせることを目的とする。※6

『伝説の樹』、新天地で育シミュ集団形成

SLG国で発足した『伝説の樹』は、やがて新天地を求めた。しおり姫は、RPG国、アドベンチャー国、シミュレーション国という3大国の間にあった中立地帯を拠点とした。のち、ここがヒロインの聖地「広印京（ひろいんきょう）」になった。

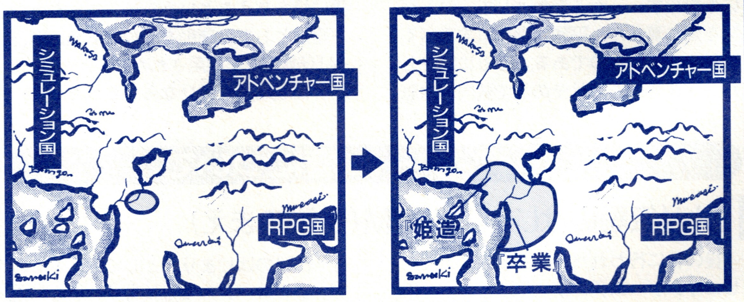
『卒業』・『姫造』の合流

はからずも近隣地域で活動した『伝説の樹』『卒業』『姫造』の三派は目的・方向性とも大いに通じるものがあったため、DH120年ころ、連合して「育シミュ勢力」を形成した。事実上の新国家樹立であった。

「愛慈合作」
育シミュ集団の大同団結

平和を求めるという究極目的が一致したこと、似通った勢力であるとの認識が一般化したこともあって、三派は、相互不干渉が原則のゆるやかな連合を結んだ。この、「慈愛」と「恋愛」の大同団結のことを、「愛慈合作」と呼んだ。

初期育シミュ集団の動向

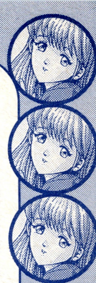


●『伝説の樹』成立時
大国の緩衝地帯ともいえる地域に『伝説の樹』の拠点は発足した。図は成立直後の勢力範囲。

●「愛慈合作」時
「愛慈合作」直後の勢力範囲。海岸沿いに発達した両渡来派の加入で、一大勢力となった。

はみだしミニ知識 歴史に残るヒロインゲーム③『サイコソルジャー』

ゲーセン用アクションゲーム。おそらくゲームヒロインが自身で歌を歌ったタイトルの草分け。女戦士アテナが、戦士である自分のことを歌うテーマソングは非常に衝撃的だった。CDかレコードが箱に組みこまれているのではないかと、一部では関心の的になった。アテナが主人公のアクションゲーム第2作だった。



[PS語の普及]

公用語をエンジン語からPS語へ移行

ジャパンで話されている言語は、時代を問わず常に数種類あった。それらは大別すると、ボキャブラリー豊富なCD系語と、伝統的なロム系語の２種類であった。当初、『伝説の樹』はエンジン語を公用語としていたが、この時期、周辺諸国での利用が始まっていたPS語に移行した。

土星語も積極的に使用

公用語を移す一方、『伝説の樹』は、運動規則の諸言語への翻訳を積極的に進めた。なかでも、PS語と同時期に使われはじめた土星語への翻訳は、土星語圏独自のヒロイン観を広めるきっかけとなった。年を経るにつれ、土星語圏での『伝説の樹』の運動は、独特のものとなっていった。

◆PS語◆

豊かなボキャブラリー

CD語の豊富な語彙を武器に、事実上コンシューマジャパンの標準語となった言語。32ビットCD語の代表的存在だ。

◆土星語◆

速さが身上

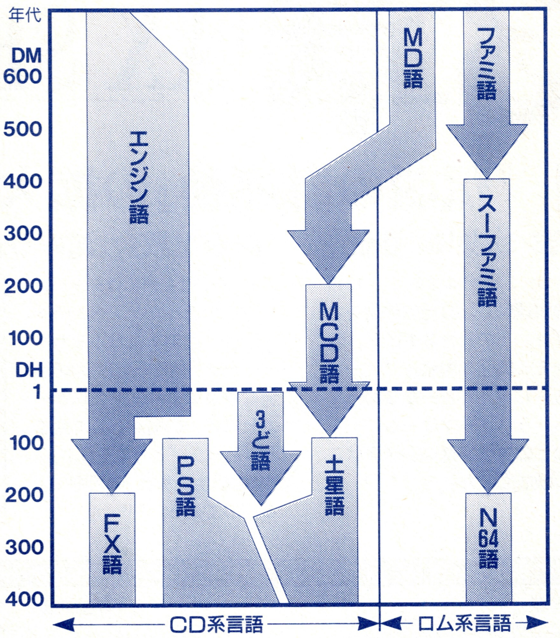
32ビットCD語の一つ。PS語に比べて速くしゃべることができるが、なぜか普及しなかった。イメージの差か。

DH元年以前のジャパン主要言語

ゲームヒロインが一般化したのは32ビットCD語時代だが、それ以前の時代にも、ヒロインたちは少なからず活躍していた。言語別に特徴を紹介する。

- **ファミ語** ▶派生したディスク語圏で、独自ヒロイン活躍。
- **エンジン語** ▶『伝説の樹』当初の公用語。ヒロインの古代帝国。
- **MD語** ▶派生語MCD語圏で、コアなヒロイン輩出。
- **スーファミ語** ▶ヒロイン低調。独特の『愛冒険』派出現(欄外参照)。

ヒロインゲーム界の言語の特性と分布

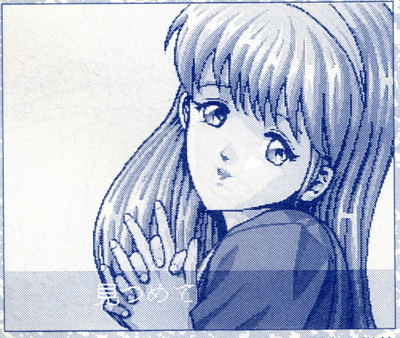


左右の広がりが各語の普及率を表す。ヒロイン界では常にCD系言語が中心であり、豊富な語彙が常に求められていることを示している。

メモラーは語る　～ウェルスの著作より

造物主「ヒューマン」の一員でありながら、たまたまのぞき見たゲーム洋世界の「伝説の樹運動」に共鳴してしまい、ついにはコンシューマジャパンの住人になってしまった人々がいる。彼らは自身を「メモラー」と呼ぶ。

近世の空想小説家ウェルスは、著作『タイムマシーン２世』の中で、奇しくも異世界において「メモラー」と名乗る人物に出会ったことについて言及している。一部を紹介する。



PE版ときメモOPの、詩織。累計100万本の微笑は、ここから始まった。(本文と写真は無関係?)

「メモラー」氏との出会い

私は、遠くに見える光輝く神殿に向かった。近づくにつれ、この新たに訪れた異世界の神秘を、私は十二分に体験することとなった。神殿の周囲には多くのおだやかな表情の男女がおり、愛を語らったり、さまざまな球技を楽しむなどしていた。ところが、かれらに話かけても、何の反応もない。かれらには、私のことが見えも聞こえもしていないようだ。途方にくれる私に、声をかけてくる男がいた。

至高の円陣もの

「メモラー」と名乗ったその男は、この不思議な世界のことを、「ジパング」であるといった。聞けば、ここは幻の女性たちが住む幻想世界で、かつては現し世の男たちにとっての夢の狭間、安息の地であったという。ところが、この夢幻世界に居すわったまま、もとの世界に戻ることを拒絶するものも多く現われた。それが「メモラー」なのだという。男は、数あるジパングでも、「円陣もの」が最高であると、静かに語った。

世界と私をつなぐ架け橋

正直、私には彼の言葉の10分の１ほども理解できなかった。ただ、現世を捨てたメモラーと、目の前の男は、私と会話できることからして異なる存在なのではないかと思われた。私の疑問に、メモラー氏は「自分はメモラーであり、メモラーでない存在」であると答えた。彼は確かにメモラーだが、自分の意志ひとつで普通の人間にも戻れるというのだ。ひとつところにとどまるには、世界はあまりに愉快に満ちあふれている、と、淡々とした口調で彼は言った。

周囲の哀れなメモラーよりも、メモラー氏個人に興味を覚えた私は、彼にとって「ジパング」は何であるかと問うた。彼は語った。

「家に閉じこもり、日々ゲームをやるだけの暮らしを送っていた私に、トキメモは、『行動を起こせば、相手は何らかのリアクションを返してくれる』という、忘れていた大切な事を教えてくれた。トキメモを通して、私は多くの知人を得、多くの事を知った。私と世界をつなぐ架け橋がトキメモだと、今は思う。

©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

はみだしミニ知識　歴史に残るヒロインゲーム④『ラブクエスト』

スーパーファミコン用RPG。主人公(男)は、結婚式の最中に忽然と消えたフィアンセを探して、東京付近を右往左往するというストーリー。ただし、敵キャラは全員女の子。攻撃はすべて女の子を気持ちよくさせる行為で、思いっきり気持ちヨクさせてあげると、「イヤーン」などの嬌声を残して女の子は(どこかへ)イク、というかなりきわどい内容だ。

ヒロインゲームジャパン正史（DH201〜DH300年）

3章 PAX SHIORINNA（パックス シオリーナ）の成立

[『伝説の樹運動』の拡大]

育シミュ集団の膨張

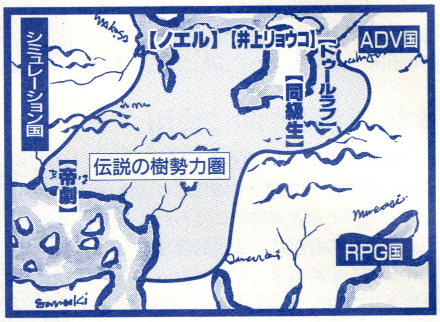
DH３世紀になると、『伝説の樹運動』は爆発的発展をとげた。その最たるものが、育シミュ集団の膨張だ。『えーべるーじゅ』『えたーなるめろでぃ』『うぃざーずはーもにー』などのファンタジー諸派はこの頃成立した。[※7][※8][※9]

『同級生教会』派の布教とADV国の復興

1000年近く前にはジャパンの本流であったアドベンチャー国は、近年あまりふるわなかったが『聖同級生教会』の活発な普及により、新たにゲームヒロインの拠点として生まれかわった。『とぅるーらぶ』派や「同級生分教会」の活躍によるものである。[※10]

「同級生分教会」の活動

DH３世紀、『同級生教会』の布教は数々の分教会中心で行われた。直系の分教会は、『下級生教会』や『同級生弐教会』など。大きな移民船をしたててPC諸島から渡来した修道女たちは土星語文化圏で多くの信者を獲得した。[※11、※12]



●DH285年ころのジャパン

このころより『伝説の樹運動』は、育シミュ集団の枠組みを越えて全ジャパンへと拡大をはじめた。【】内は新勢力。

NEC諸族	小学プロ族	川丘族	E3族	バンビ族	シャーロック族	毎コミ族
卒業					卒業最後	
卒業エス						
		卒業2[※13]			卒業２	
			卒業 交差世界[※13]			
						卒業休暇[※15]
卒業現実				卒業現実		
	卒業 アルバム[※16]					
	卒業3[※17]					

●卒業のメーカー別時期別図表

氏族を超えて広がる卒業派

この時期より、卒業派は実に特徴的な動きを見せる。氏族を超えた、多種族への展開である。PC諸島からの移民に際して複数の種族に分かれたのにはじまり、他の言語への進出や、分派が形成されるたびに、さまざまな種族への分化が行われた。これらの現象は、卒業の源流である種族「頭室」が、悲しいかな弱小であったために起きたともいわれるが、真相は謎だ。

◆『卒業現実』の冒険と罪◆

仮想世界での写実

DH３世紀に『卒業現実』という『卒業』の分派が成立した。この派の特徴は、ゲーム洋の住人のいわゆるアニメ系と呼ばれる素顔の上に、天界に住む造物主の顔形そっくりに作られた仮面を被って活動したという点がある。だが、その意欲的な行動は「非現実の享楽」を志向するジャパンの住人には受け入れられず、自然消滅した。「現実」導入は、のちADV国で一定の成功をみたという。[※18]

[ニューウェーブの到来]

「愛ゆえに」戦う帝劇の乙女

DH３世紀後半になると、新しい勢力が中立地帯に勃興した。そのひとつが、『帝劇』の乙女たちである。彼女らはある意味伝説の樹とは対立関係にあった。『帝劇』の女性たちは、巨大な甲冑を身にまとい、戦うことを職業としていた。いわゆる軍人に限りなく近かったのだ。しかし、ある一点で、しおり姫と桜（『帝劇』のリーダー格）は通じるものがあった。「愛ゆえに」行動するということだ。『帝劇』では、愛なくして戦いもまたなし、愛のためにたたかうべし、とされていたのである。自らの命を投げうって愛のために生きる、その姿勢は方向性の違いこそあれ『伝説の樹』の盟友にあたいするものであった。かくして、シミュレ国、アドベンチャー国、育シミュ勢力の中間に位置した『帝劇』は、暗黙のうちに育シミュと結び、勢力を拡大した。ちなみに『帝劇』は「帝国劇場」の略。[※19]

対話主義者『ノエル』派出現

DH３世紀中頃に現れた新勢力に『ノエル』派がある。この一派は、根底には愛をおきつつ「男性と向かいあって楽しくおしゃべりする」ことを主目的とする、変わりだねである。言葉の交わし方も一風独特で、話したい題材をボールに書いて、それを投げあうことで交流するというまだるっこしいもの。この風習についていけたものは多くはなかったが、一部の熱狂的なシンパを獲得するに至った。なお『ノエル』派の拠点は、現在もジャパン近海の離れ小島にあるが、シンパの人々は不便を感じていない。そも、『ノエル』派の「向かい合う」とは、本当に面と向かって話すことではなく、互いの絵姿を不思議な力で「電送」して、語りあうことだったからだ。この派の活動は、『らねーぢゅ』という分派に受け継がれ今も健在だ。なお、『ノエル』派とシンパを指して「対話主義者」と呼ぶ。[※20]

土星語圏で時計の発明

土星語圏で偉大な発明がなされた。「時計」である。この時計を有効活用しようとしたのが、『イノウエリョウコ』派だ。「実時間」なる時間によって行動するリョウコは、早く会いたい男たちが時間を無理に先へ進めるなどの大混乱を巻き起こした。[※21]

イノウエリョウコの日時計。地面に映る彼女の影を追って、幾人もの男たちが時を見失った、とか。

はみだしミニ知識 歴史に残るヒロインゲーム⑤『リトルラバーズ』

パソコン用ヒロインゲーム。ある一定の期間、高校生の女の子といっしょに住むというシチュエーションの作品だ。女の子は、コンピュータの内蔵時計に従ってつねに行動しており、朝学校へ行き、夕方帰ってきて、夜には寝てしまう。つまり、プレイヤー自身が彼女たちに合わせて規則正しく暮らさないと、会話することすらできないのだ。

[土星語を話すえっちな人々]

このころ、言語圏による恋愛に関する考え方には、著しい差異が認められるようになった。特に、土星語圏においては、PC諸島の風俗観念に基づいた享楽的な渡来人が派手に活動した。旧来の住人たちの目には「えっちな人々」と映った渡来系の人々は、たくみに立ち回って、今もジャパンに暮らしている。

言語による恋愛観の違い

PS語圏

愛＝心のふれあい

PS語圏でごく一般的に考えられていた、愛に関する考え方。しおり姫が決起する際に規範とした考え方でもある。愛することを、あくまでストイックに、純粋にとらえている。これは、コンシューマジャパンで古くから信奉されてきた理念であり、ジャパン全体の住人にとって、常識ととらえられていた。

土星語圏

愛＝心と体のふれあい

土星語圏での愛に対する考え方。心的交流だけでなく、肌のぬくもりを確かめあうことこそ、「愛」本来の姿であるとする考え。これは、PC諸島とゲーセン群島での常識である。したがって、渡来系の人々が徐々に土星語を話すようになっていったのは、まさに必然であった。

恋愛の衣をかぶった享楽的な移民たち

移民でにぎわう土星語

移民の多いアドベンチャー国沿海部地域は、肌もあらわな美女たちでにぎわいをみせていた。主な勢力をあげると、『きゃんばに』系や、『EVE』系などの人々である。『伝説の樹』のトレードマーク、水夫服をまとう者もいた。※22,23

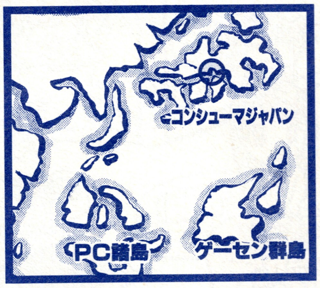
ついに服装のひきしめはじまる

古くからのジャパンの住人の突きあげをくらって、土星語圏の住人も自主的に風俗引きしめをはかった。反骨心にあふれる渡来人たちは、さまざまな工夫をして生き残りをはかった。キッド族の女たちなど、音を積極的に使って自己主張した。

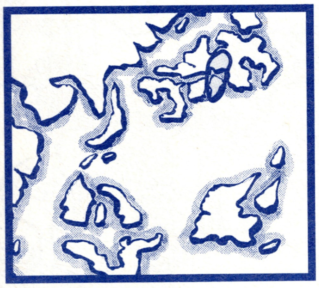
[PAX SHIORINNA]

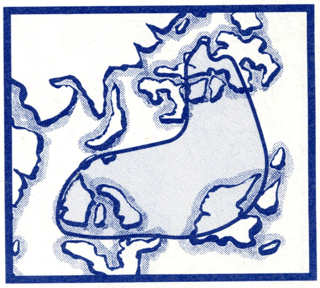
「ギャルゲー」の拡大

DH3世紀初頭ころから、コンシューマジャパンの人々は、だれからともなく「ギャルゲー」という言葉を口にするようになった。美しい女の子が登場するゲーム、ギャルゲー。愛を求める諸勢力を皮切りに、女神や女戦士、果てはゲーセン群島やPC諸島の人々までが、「ギャルゲー」に含まれるようになってき、しおり姫は「ギャル」の代表と目された。よって歴史家たちは以後の時代を、「PAX SHIORINNA(パックスシオリーナ／しおりの平和)」と呼んだ。



●DH100年ごろ
「ギャルゲー」は、育シミュ団の勢力範囲のみを指すと考えられていた。


●DH200年ごろ
アドベンチャー国や新興勢力の支配地域も、ギャルゲーの領分とされるように。


●DH350年ごろ
ジャパンの女神や戦士のみならず、他の島の住人までギャルゲーに含まれた。

白狼なくして蒼狼なし ～光栄族のヒロイン

光栄族の女性観

シミュレ国でもっとも威勢を誇る名家のひとつ、光栄族。ゲーム洋の出現以来という長い歴史を持ち、なおかつ進取の気性と飽くなき探求心を失わないこの一族は、「光栄ならでは」というべきヒロインゲーム像をもっている。それは、「守られ、攻略の道具になると同時に、内助の功として勝利の助けになる女性」の姿である。その女性観がもっとも強く打ちだされているのが、モンゴル帝国の世界征服をあつかった、『蒼き狼と白き牡鹿』の諸派だ。

『蒼き狼』のオルド

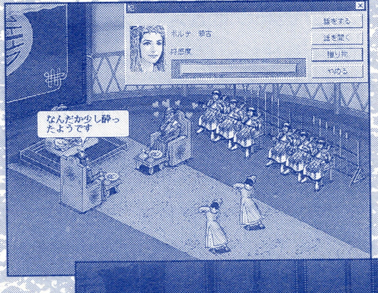
『蒼き狼』派ならではのシステムに、「オルド」がある。世界制覇が目的の王たちは、征服した国の姫を妻に迎え、オルドで寵愛する。ただ、思いをとげるまでがひと苦労。宝石に喜ぶ姫、武勇伝を聞きたい姫など、姫の性格もさまざま。相手をよく見て行動しないと、姫は首を縦にふってくれない。

きまぐれな女たち

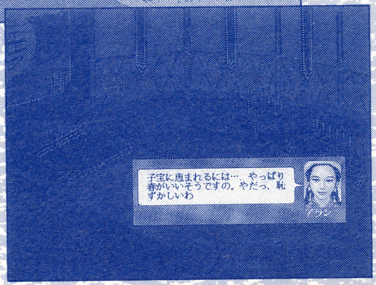
苦労して逢瀬を重ねると、やがて、姫はめでたく懐妊する。これがとても重要なのだ。『蒼き狼』の諸派では、自分の部下は反乱することが基本。背かないただ2種類の武将こそ、王の姫を妻とした武将「姻族武将」と、王の父や兄弟、息子などの「血族武将」だ。

妻の協力あってこその世界制覇

このように、『蒼き狼』においては、姫君の協力があってこその世界征服なのだ。戦場のただの彩りにとどまることなく、二人三脚で王とともに世界をねらうオルドの女性たち。「愛」やら「恋」といった次元を超越した、厳しくも美しい、ゲームヒロインの完成された姿がそこには、ある。



⬅最新作『チンギスハーン』でも、宴会という形で、姫の説得要素はしっかり残されている。



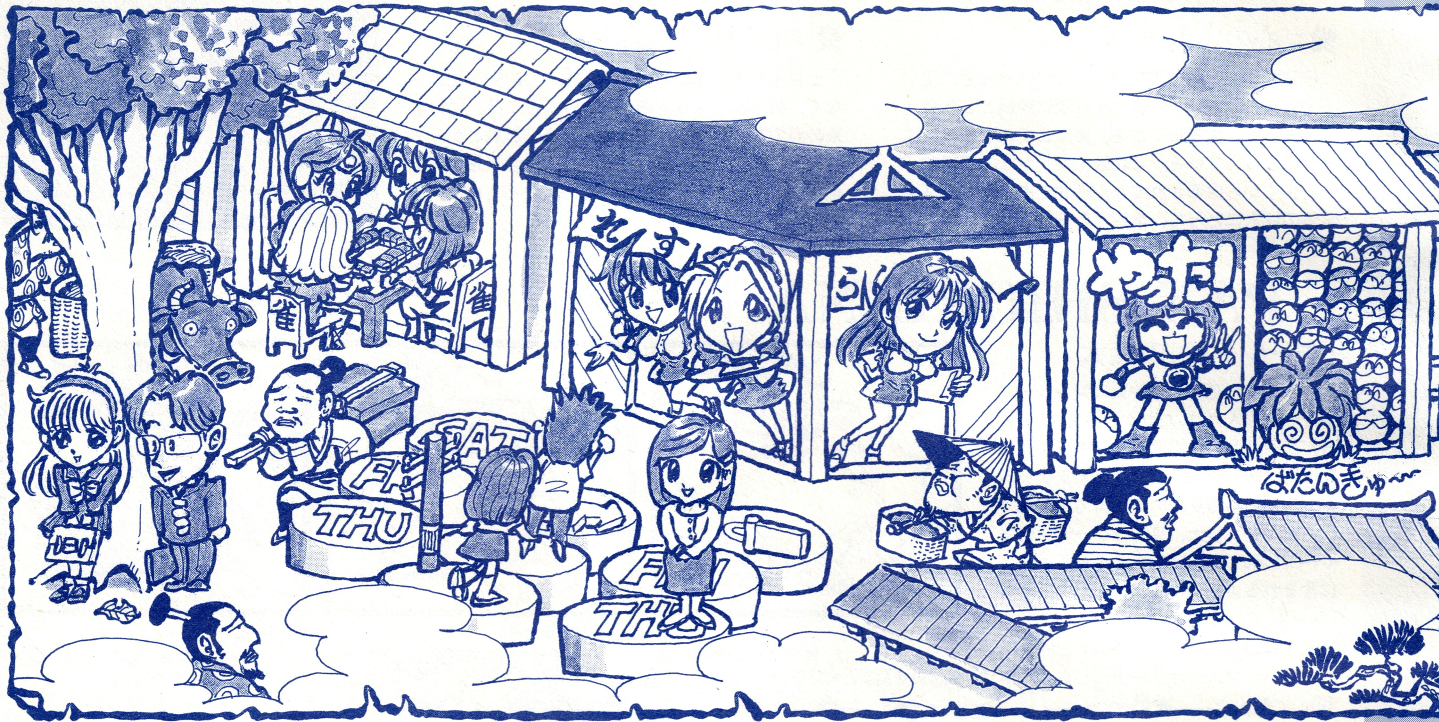
➡寝物語に姫が教えてくれる情報には、ほかでは聞けない重要なネタもままあるのだ。

©1998 KOEI CO.,LTD.

はみだしミニ知識　歴史に残るヒロインゲーム⑥『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』

パソコンからセガサターンへ移植された、アドベンチャー作品。ザッピングシステムを採用し、そのルート図を視覚的にゲームに表示したこと、他のストーリーで拾ったアイテムを使って物語を進めるトリック、あっと驚く後半のストーリー展開など、90年代後半を代表するアドベンチャーの最高傑作だ。サターンがあるなら遊んでみるべし。

4章 天下布愛、世に満つ

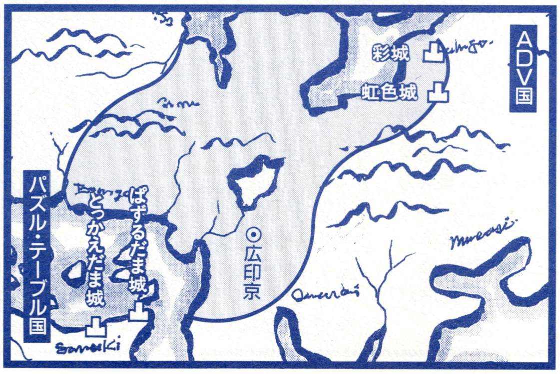


[円熟期のヒロインゲーム世界]

『伝説の樹』、他国に進出

◆パズル国、ADV国に『ときメモ』分国できる

勢力をいっぱいに伸ばした『伝説の樹』は、他国に人材を送りこんで、運動の拡大をはかった。パズル国に、『ぱずるだま城』『とっかえだま城』を相次いで建設し、『ときメモパズル』派を根付かせることに成功。つづいて、旗揚げ以来のしおり姫の同志、サキ姫とアヤ姫に城を任せ、ADV国内の『伝説の樹』分国とした。両城とも繁栄した。※24※25※26※27

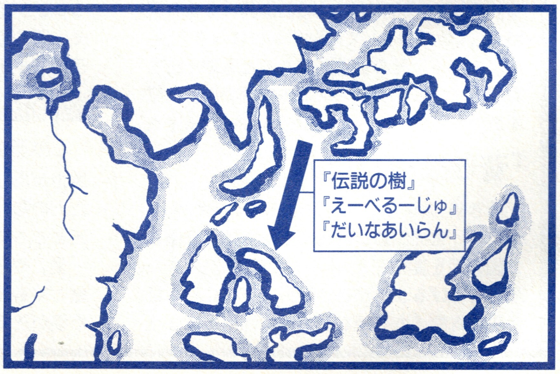


●他国内の『ときメモ』派拠点
他国の領土内に拠点を設けて、勢力拡大をはかる『伝説の樹』。ほかに派内引き締め専用の拠点「しおり姫コレクション」なども作られた。

PC諸島への移民、活発になる

◆『伝説の樹』、海を渡る

しばらく前から『伝説の樹』の理念がPC諸島に伝えられることもあったが、DH4世紀、ついに『伝説の樹』の移民団がPC諸島に送られた。つづいて『えーべるーじゅ』派も移住を開始。アドベンチャー国やパズル国からも、ゲームのヒロインたちは、勇躍、海を渡っていった。伝え聞くところによれば、彼女らはどの島でもそれなりにがんばっているとか。



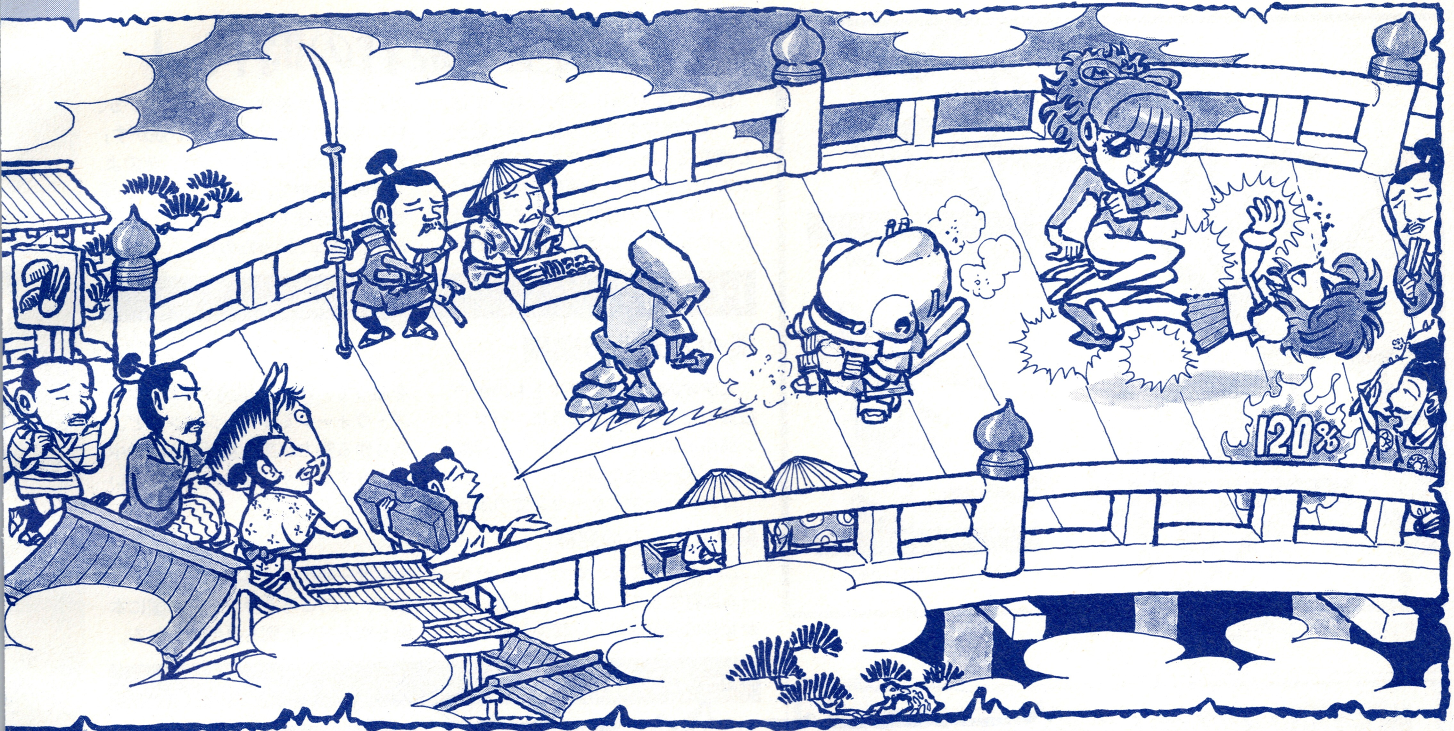
●ジャパンからの移民と行き先
その他『イノウエリョウコ』なども移住を果たした。なお、『同級生麻雀』派など、3つの諸島それぞれに移民を果たした勢力も存在する。

はみだしミニ知識 歴史に残るヒロインゲーム⑦『ゆみみみっくす』

メガCDやセガサターンで出ている、デジタルコミック。漫画家・竹本泉の絵を、世界観ごととりこんだ、ほんわかとした雰囲気が魅力的。取り込み画像でなく、一枚ずつ丁寧に描かれたCGが動くのは、まさに職人芸の美しさがある。同系の作品で、やはりサターンの『だいなあいらん』では、よりパワーアップしたデジコミを体験できる。

巴中巴外図屏風(部分)

広印京の様子を描いた屏風絵を、巴中巴外図屏風という。この一幅は、広印大祭のために各国のヒロインが集まって、にぎやかな広印京の情景を描いたものだ。なお、巴中巴外の「巴」は、愛の都パリの当て字「巴里」からとったものだ。



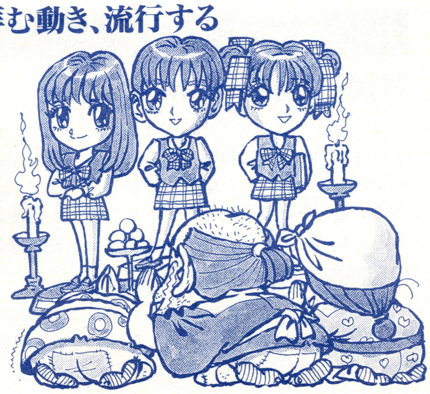
[しおり、神になる]

しおり姫が造物主の世界へデビュー

DH4世紀の初頭に、未曾有の出来事が起こった。しおり姫が神に列せられたのである。ある夜、ふと気づくと、姫は輝く舞台に立っていた。自分のものでない体を通して、光の世界を姫は見、自分の名を歓呼する、人々の声を姫は聞いた。神の世界だ、と姫は直感したという。ほどなく、しおり姫は「生き神」としてジャパンの民に崇められるようになった。

ヒロインの偶像を拝む動き、流行する

時に前後して、神となったしおり姫の人形を御神体として拝む風潮が生まれた。この流れは、やがて各派のゲームヒロインの偶像を崇拝するムーブメントとなり、コンシューマジャパンに流行したという。



『同級生式教会』の修道女たちの像を拝む、コンシューマジャパンの人々。他に『セングラ多神教』の偶像などが有名である。※28

[ヒロインの祭典]

第1回、広印大祭開かれる

かくして、ヒロインゲーム界はDH5世紀を迎えた。事実上ゲームヒロインの象徴となったしおり姫は、育シミュ集団の本拠地「広印京」にて「広印大祭」を催し、すべてのゲームヒロインに参加を呼びかけた。全世界から集まったヒロインたちで、幾日も幾週も、広印京はつきることのないにぎわいを極めた。

祭の冒頭では、しおり姫の呼びかけに従い、「ヒロイン宣言」が採択された。次のようなものである。

＊

「わたしたちは、ジャパンを、ひいては世界を平和にするべく、長いあいだ努力を続けてきました。しかし、いまだ世の中から争いはなくならず、いたずらに戦いを求める男性たちも、また後を絶ちません。わたしたち、ゲームヒロインは、いまこそ団結し、**天下布愛**の精神で、あまねく天地に愛を施さねばなりません」…

＊

これに答え、はるばる海を渡って集まったヒロインたちは、コンシューマジャパンで伝説の樹が成し遂げた偉業をたたえて、次のような一文を「ヒロイン宣言」の末尾に付加することを提案、全会一致で採択された。ここにその終節部分を収録して、本項の終わりにしたいと思う。

＊

「…このように、平和に満ち、愛にあふれ、しかも寛容で活力あふれるコンシューマジャパンのことを、我々は敬意をもってこう呼ぼう。**『ヒロインゲーム・ジャパン』**と」

はみだしミニ知識　歴史に残るヒロインゲーム⑧『ルナ エターナルブルー』

元々はメガCD、後にPSやセガサターンへ移植された本格RPG。ヒロインのルーシアと、主人公ヒイロの出会いと恋を核に、「愛とはどんな困難にも打ち勝つ」というノリで熱いストーリーが展開する。声優陣に横山智佐、林原めぐみ、久川綾などの超一流を配し、もちろんヒロインの歌も入っているなど、ヒロインゲーム定番の要素もばっちり。

ヒロインゲーム元年以前のヒロインたち

●元年以前のヒロインゲーム世界

[神と戦士と姫君の時代]

伝説の前(DM)時代においては、ゲームで活躍する女性は、神と戦士と姫君だった。そもそも『ドラゴンクエスト』のローラ姫にほのかなゲームヒロインの息吹を感じることはあっても、ゲームは基本的に男のものだった。女性は、徹底的に強いか、救いを求めるだけの弱者か、「脱がす」対象でしかありえなかった。そのような時代の中で、徐々にではあるが、等身大の存在である女性が現れる下地が、整っていったのだ。

PC諸島

美少女たちの楽園

ビデオの普及にアダルトものが一役買ったといわれるように、パソコン諸島が成立すると、ほどなく18禁美少女ゲーム国が現れた。

コンシューマやゲーセンでの流行を追って、RPG・格闘ゲーム・クイズ・ウォーシミュレーションなど、あらゆる勢力が美少女ゲーム国の中に混在するようになり、現在に続いている。

美少女ゲームの発祥

DH10世紀ころ、すでに美少女ゲームは存在していた。DH8世紀には、かなりの派が活動し、繁栄していた。現在は一般ゲーム界の名家である一族が、このころ美少女ゲーム国に本拠を構えていた例も見受けられる。

ゲーセン群島

女神と勝負士の闘技場

ゲーセン群島では、主に脱衣マージャン国とアクション国で、ゲームヒロインが活躍した。アクション国では、男たちの意を受けてアテナやワルキューレといった女神たちが、神業を披露した。また、マージャン国には、天和、2順目国士13面つもなど、数々の秘技で男を突き落とす、天才女流雀士たちがあふれ返っていた。マージャン国は、今でも盛んだ。

脱衣の美学

脱衣マージャン国では、男をそそる「脱ぎ」の研究がしきりに行われた。その結果として、「女らしさ」の見せ方に関する技術はかなり洗練されたものになった。この手法は、後の世に少なからず影響を与えた。

コンシューマジャパン

移民と降臨者たちの新天地

コンシューマジャパンのヒロインは、長い間あくまで救助されるものという時代が続いた。造物主がひそかに降臨したとみられる「アイドルもの」などがわずかに目立つ程度であったが、DM5世紀ころ、エンジン語が話されるようになると状況は一変した。PC諸島からの移民がエンジン語圏に集まり、やがて「前・伝説の樹の繁栄期」を迎えた。

CD語族文化圏のはなやぎ

移民・元々の住民を問わず、エンジン語の豊かな表現力に着目したヒロインは、続々とエンジン語を使うようになった。DM1世紀には、ついに『卒業』派が上陸を果たし、『伝説の樹』の露払いの役割を果たした。

PC諸島に裁きの雷おちる

ゆきすぎた「ふれあい」

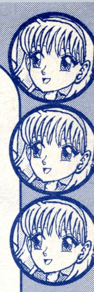
PC諸島では、幅広い地域が美少女ゲーム国の領土となった。勢力が広がるとともに、その自由奔放さはエスカレートした。裏技を使って、見せてはならぬものをあらわにする一派。言語の速さを限界まで引きだし、動きをアニメーションで見せる一派。これらの風潮は、はるか天界からギャルゲー洋の様子をうかがっていた造物主の一部に、かなりの不快を感じさせた。DM3世紀ころは、造物主の干渉がしばしばこの世界に行われた時期であり、アニメーション大陸やコミック大陸にも、その影響はすでにあらわれていた。このような状況で、裁きは起きた。

「さおり」ら消滅する

造物主は、PC諸島の人々の度重なる背徳に対し、ついに裁きの雷を下された。「さおり」派など、美少女ゲーム国の一部勢力は瞬時に消滅したのをはじめ、雷の威力はPC諸島全体を覆いつくした。一時的に、PC諸島全体で美少女の姿が見られなくなったほどであったと、伝説は伝える。これ以降、美少女ゲーム国の住人たちは身の危険を感じ、路線変更や方針変更を余儀なくされた。『同級生教会』など現在のヒロインゲームにつながる勢力は、神の鉄槌の副産物として産み出されたともいえる。※29

はみだしミニ知識 歴史に残るヒロインゲーム⑨『あすか120%』

各機種に移植された格闘ゲーム。最初はパソコンの美少女系格闘ゲームだったらしいが、現在では、初心者にも楽しめる簡単操作がウリの楽しい作品に仕上がっている。50連コンボといった強力な攻撃も、ちょっと慣れればだせるようになる。他には、VG(ヴァリアブルジオ)シリーズも、いろんなハードに移植されている美少女格闘ゲームだ。



年代・ジャンル別

これがヒロインゲームの系図だ!!

ヒロインゲームの代表的なタイトルを、年代と系統で整理した。なお、年代は、そのタイトルが最初に発売された年にするようこころがけた。

ジャンル	系統	80年代 DM 4〜13世紀	90-93年 DM 3〜1世紀	94年 DH 1世紀	95年 DH 2世紀	96年 DH 3世紀	97年 DH 4世紀	98年 DH 5世紀
ゲーム関連事物発売と事件		81 PC-8801 / 82 PC-9801 / 83 ファミコン / 88 PCエンジン / メガドライブ	90 スーファミ / 91 スト2 / 「沙織」事件おきる / メガCD / 92 ドラクエV	4月 FF6 / 11月 セガサターン / 12月 プレイステーション	11月 ウインドウズ95 / 12月 DQ6		1月 藤崎詩織歌手デビュー / FF7	8月 VJ増刊 ヒロインゲームコレクション
アドベンチャー		アイドル魔女っ子アドベンチャー / 中山美穂のトキメキハイスクール	魔法の少女シルキーリップ	うる星やつら ディアマイフレンズ				やるドラ ダブルキャスト / 季節を抱きしめて
アドベンチャー	デジコミ系		ゆみみっくす / 銀河お嬢様伝説ユナ		ユナ2		だいなあいらん / てきぱきワークンラブ	
アドベンチャー	EVE系		河原崎家の人々	野々村病院の人々 / DESIRE	遺作 / EVE THE BURST ERROR ※22	この世の果てで恋を唄う少女YU-NO		臭作
アドベンチャー	美少女アドベンチャー系	天使たちの午後 / 聖女伝説 / キャンキャンバニー	天使たちの午後4 / 沙織※29 / キャンキャンバニー プルミエール※23	アンビバレンツ	無幻泡影	ビジュアルノベル系 雫 痕	To Heart	WHITE ALBUM
アドベンチャー	同級生系		同級生※1		同級生2※12	下級生※11 / 同窓会		同級生3? / フレンズ?
アドベンチャー	恋愛アドベンチャー					トゥルー・ラブストーリー※10	トゥルーラブストーリーR / 虹色の青春※26	センチメンタルグラフィティ※28 / トゥルーラブストーリー2? / 彩のラブソング※27
アドベンチャー	ノエル系					ノエル ※20		ノエル・ラネージュ
アドベンチャー							ルームメイト 井上涼子	涼子3※21
アドベンチャー				アンジェリーク※3				
育成シミュレーション―SLG	ときメモ系			ときめきメモリアル(PE版)※2	(PS版)	(SS版) / ピアキャロットへようこそ / エーベルージュ※7	ピアキャロットへようこそ2 / リフレインラブ	リフレインラブ2 / ときめきメモリアル2? / ずっといっしょ
育成シミュレーション―SLG	卒業系		卒業※5	卒業II※13	ウィザーズハーモニー※9	エターナルメロディ※8 / 卒業クロスワード※14 / 卒業R※18	ウィザーズハーモニー2 / 卒業Vacation※15	卒業M※4 / 卒業3※17 / 卒業アルバム※16
育成シミュレーション―SLG	プリメ系		プリンセスメーカー※6	プリンセスメーカー2 / プロジェクトJ		プロジェクトJ2	ゆめみる妖精	ひざの上の同居人 / プリンセスメーカー3?
育成シミュレーション―SLG	サクラ大戦系					サクラ大戦※19		サクラ大戦2
育成シミュレーション―SLG	ラング系		ラングリッサー	ラングリッサーII		ラングリッサーIII	ラングリッサーIV	ラングリッサーV
育成シミュレーション―SLG	ドラゴンナイト4系			ドラゴンナイト4		鬼畜王ランス		
RPG	ドラゴンナイト系	ドラゴンナイト / ランス	ドラゴンナイト2 / 3 / ランス2・3・4 / おたくの星座		ラブクエスト		魔導物語	
RPG	エメラルドドラゴン系		魔導物語 / エメラルドドラゴン	魔導物語2 / 3	魔導物語A		マリーのアトリエ	わくわくぷよぷよダンジョン / エリーのアトリエ
ACT	アテナ系	アテナ / サイコソルジャー / テディボーイブルース / ももこ120%						
テーブルゲーム	脱衣マージャン系	PII / PIII	PIV / アイドル雀士スーチーパイ	PV / スーチーパイII		PVI	PVII	
テーブルゲーム	クイズ系		電脳学園 / クイズDEデート			虹色町の奇跡		ときめきの放課後
テーブルゲーム	ぷよぷよ系		ぷよぷよ	ぷよ通		ぷよSUN / ときめきメモリアル対戦パズルだま※24	対戦とっかえだま※25	
STG	ゲーム天国系				ゲーム天国			
格ゲー	VG系		VG	あすか120%				

[おわりに]

これで、ヒロインゲームの系譜〜大ゲーム洋史〜はおしまいです。これであなたも、ヒロインゲームのすべてが体系的に理解できたはず。余計に分からなくなった、という方は、再度頭から読み直すといいかも。

参考文献

本書構成にあたり、以下の文献を特に参考にさせて頂いた。
「超絶大技林'97年秋版」「同98年春版」（徳間書店／インターメディア・カンパニー）
「ザ・ベストゲーム2　アーケードゲーム26年の歴史」（新声社）
また、以下の会社のHPも参照した。
㈱エルフ　㈱アリスソフト

はみだしミニ知識　歴史に残るヒロインゲーム・番外編「FF7はヒロインゲーム?」

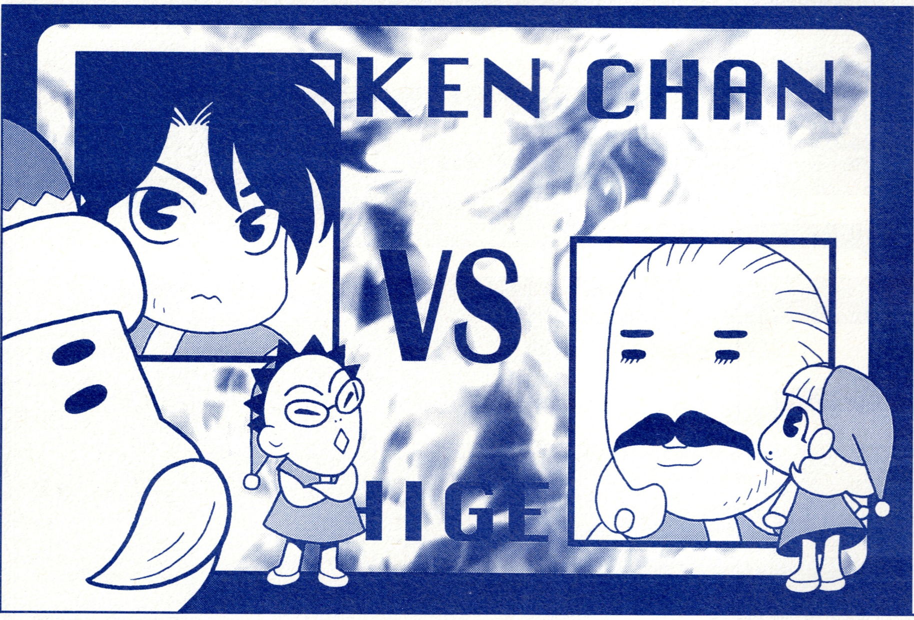
ファイナルファンタジー7にデートイベントがあるのを体験して、とうとうここまで来たかと感心した人もいるだろう。FF7はもちろん本格超大作RPG。だが、前出のデートにしろ、衝撃の○○○○死亡イベントといい、女性の存在感が強いのも事実。少なくとも、スクウェアが要素を取り入れるほどに、恋愛ゲームがはやっているということ。

炎のヒロインゲーム論争!!

特別出張番外編

ヒロインゲームってホントに面白いのか!?

VJ本誌から、陽気なヤツラが遊びに来たぜ! かにゲー軍団の遊び人たちが繰り広げるギャグ論争!! ヒロインゲームは面白いのか、それともつまらないのかをここで決める!!



登場人物紹介

ケンちゃん
見た目は美形の妻子持ちゲーマー。ヒロインゲームをプレイしたことがない。偏見でヒロインゲームを非難するヒロインゲーム否定論者。

ヒゲ兄
怪しい踊りを得意とする、脱いでも凄い、紫のヒゲのお兄さん。古今東西のヒロインゲームをプレイする、ヒロインゲーム肯定論者。

ミポリン
肉厚が増してきた天然ボケボケ娘。意外とヒロインゲームをプレイしている。肉団子と呼ばれるのを嫌がるヒロインゲーム中立論者。

カサハリ
チームきっての良識人。ハリセンによる鋭いつっこみは他に類を見ない。ヒロインゲームは結構プレイする、ヒロインゲーム中立論者。

王様
この国で一番偉い人。ゲームは大好きだがヒロインゲームの事はよく分からない。今回は裁判長としてヒロインゲームの是非を問う。

カブ
カブのような頭を持つ、王様の身の周りの世話をする使用人たち。意外なことに、書道の達人である。今回は陪審員として参加する。

＊各キャラクターの名前及び設定は、今回のこの特別コーナー用のものであって、実際の「もっと静かにGAMEをやりたいの…」の設定とは一部異なります。ご了承ください。

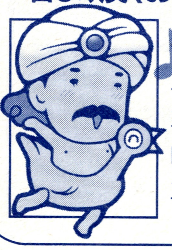
ケンちゃんの考え方

「オレは男だ! ヒロインゲームはやらねぇ!!」

一、アニメ絵が嫌い
二、周りの目が怖い
三、面白いと思っても、心のどこかでそれを許してくれない自分がいる
四、はまりそうで怖い
五、人として、男として恥ずかしい

ヒゲ兄の考え方

「君よ、漢(おとこ)たれ!」



一、真の漢はフトコロが深い
二、真の漢は愛を尊ぶ
三、真の漢は全てを許す
四、真の漢はウソをつかない
五、真の漢は己に自信を持つ

プロローグ「それは、ある口論から始まった…」

ケンちゃん：ヒロインゲームぅ? フン、くだらねえ。興味ないね。

ヒゲ兄：ちょっと待って♥そんな簡単に決めつけちゃダメよん♥ヒロインゲームのどこが気にいらないって言うのかしら♥

ケンちゃん：うるせーな、そんなこと知らねェよ。どうせ、ギャルのグラフィックで売ろうとしてるだけのつまらないゲームだろ。

ヒゲ兄：あら、じゃあ実際にプレイしてみたコトあるのかしら♥

ケンちゃん：ねぇよ。そんなの、時間のムダに決まってるからな。

ヒゲ兄：遊んでみてもいないのに、どうしてつまらないってわかるの? それって偏見だわん♥

ケンちゃん：何だとぉ! オレは偏見なんか持ってねーぞ。

ヒゲ兄：でもアナタは、ヒロインゲームについて何も知らないわ♥それじゃ批判する資格ないわよん♥

カサハリ：ふむ、確かによく考えてみる必要がありそうな問題ですね。

王様：どうじゃな、ここはひとつ徹底して討論してみては?

ミポリン：わーい、みんな集まってるぅ。アタシもまぜてほしいのー。

イラスト/城下美穂

はみだしミニ知識　面白いヒロインゲーム番外編①「メルティランサー(シリーズ)」
メルティランサーRe-inforce(発売元/イマジニア・機種/PS、SS)は、世界初の「育てられゲー」だ。教官となる前作のヒロインたちに育成してもらいながらストーリーは進む。戦闘は「TAOシステム」と呼ばれる独自のシステムを搭載。これは、予め主人公の行動を敵の行動を予測して決定すると、その戦術に従って主人公が行動するというものだ。

第1回討論会
「ヒロインゲームはゲームとして面白い!?」

ヒロインゲームは女の子抜きでも面白い♥

だいたい、ヒロインゲームなんてただ女の子が出てくりゃいいだけだろ。ゲームと呼ぶ価値もないね。

そーそー、なんかアニメっぽい顔の子が**意味もなく**出てくるのー。たとえばぁ…

ま、待った！　実名を挙げるのはやめておきましょう。

キャラの魅力に頼りすぎなゲームもあるけど、真のヒロインゲームはゲーム性もしっかりしてるわ♥

だから、キャラクターを抜きにしてもじゅうぶん楽しめるのよん♥

ほんとかぁ？　オマエに言われると信用しにくいな。

論より証拠♥アタシがオススメするヒロインゲームを紹介するわ♥どちらも、**純粋にゲームとして楽しめる**高いクオリティのゲームなのよ♥

なるほど。この『あすか120%』はいろいろな機種で発売されてますね。格闘ゲームの基本と爽快さをきちんと押さえた作りになってます。

こっちの『ティンクルスタースプライツ』もすっごく楽しい！　シューティングなんだけど、落ちモノパズルみたいに連鎖するのー。

どーお？　2本とも、女の子のキャラを前面にたてたゲームだけど、その点だけで毛ぎらいしてたら**この楽しさを体験できない**のよ♥もったいないわ♥

ふむふむ、確かに**食わず嫌い**はイカンのお。

何だよ、みんなしてヒゲの肩もちやがって。たった2本のソフトぐらいじゃ…

ノンノン♥真のヒロインゲームは数多いのよ♥

ゲームとして面白くなければヒロインゲームとは言えんのぉ

論証1 ●ゲームの面白さって何？

人によって千差万別！一言で言い表せるほど簡単なことじゃない？

ゲームの面白さって、一言で言えますか？私には分かりかねますが…。

うーん。確かに、一言では語れない事かもな。

ゲームやジャンル、考え方によって様々な答えがあるものよね～ん♥

じゃあ、みんなでどんなゲームが面白いかを言えばいいと思うのー。

それでは、みなで意見を出し合おうかのぉ。

ふむ。みなはどうやら精神論を語っているようじゃな。だが、ゲームとは本来、システム部分が肝要なのじゃぞ。

かにゲーキャラに聞きました「どんなゲームが好き？」

知識の限りを尽くす事
オレはその作品を通して、それを作った人の、そしてプレイヤーたちの熱き魂を感じられるようなゲームが好きだ。

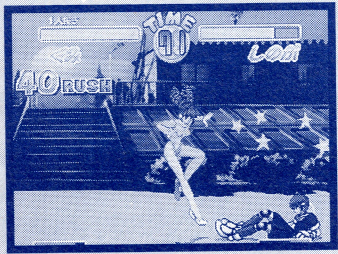
成長を実感できれば
私の場合は、ジャンルは特に問いませんが、自分の技術や心が成長したことを実感できるゲームが好きですね。

簡単なのが好きなのー
遊んでいて思ったとおりに動いてくれないのはつまらないのー。だから、簡単でわかりやすいのが好きなのー。

爽快感かしら～ん♥
ゲームって、ストレス解消のために遊ぶものよ♥、でもゲームでストレスを溜めていたら、お話にならないわよね♥

証拠物件「爽快感バツグンのヒロインゲーム」

あすか120%リミテッド

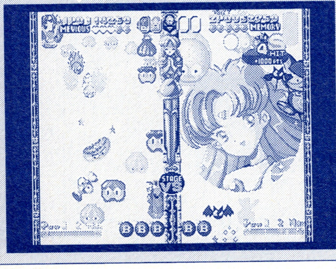


超一流のシステムを内包した最高峰の対戦格ゲー

使うボタンは2つだけ。必殺技も簡単に繰り出せる対戦格闘ゲーム。従来のシステムを導入するだけでなく、様々な新システムを内包させた逸品。

アスク
発売日／'97年10月9日
機種／セガサターン
ジャンル／格闘アクション
価格／5800円(税別)

ティンクルスタースプライツ



シューティングの新たな時代を提案したシステム

対戦が楽しいSTG。上から降りてくるザコを連続で撃破することで、相手に攻撃ザコを送り込むという、純粋にSTGの技量を試されるシステムだ。

ADK
発売日／'97年12月18日
機種／セガサターン
ジャンル／シューティング
価格／5800円(税別)

©ASK／Fill in Cafe 1997　©Fill in Cafe／FAMILY SOFT　©SNK/ADK 1996, 1997

はみだしミニ知識　面白いヒロインゲーム番外編②「ゲーム天国」

ゲーム天国(発売元/ジャレコ・機種/SS)は、過去のジャレコ作品を一堂に会し、一つの作品として集約させたシューティングゲームだ。このゲーム最大の特色であり、シューティングゲームとして十二分に楽しめるクオリティを誇っているのが、スコアアタックモードである。シューターを自負するプレイヤーならば、必ずや燃えることであろう。

ヒロインゲームは誰にでも遊べるのー

だいたいだな、この手のゲームは**軟弱**で歯ごたえがないって相場が決まってるんだよ。

あら、カンタンだと何がいけないのかしら♥手軽にゲームを楽しめるのは、とってもイイことだと思うのよん♥

ミポリンもそー思うのー。あんまりむずかしいゲームだと、解けなくて悲しくなっちゃうのー。せっかくお金だしてゲーム買ったのに、悲しいのはやなのー。だから、ゲームはカンタンなのがいいと思うのー。「むずかしいほうがいい」って言うのは、初心者を無視してると思うのー。

あーもう！　のーのーのーのー うるせぇぞ**肉ダンゴ！**　やりごたえのないゲームばっかりじゃ、すぐ飽きちまうだろうが！　少しはアタマ使わねぇと、脳ミソ溶けるぞ！

論証2 ●簡単なゲームがつまらないわけではない

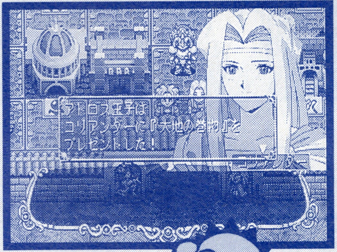
簡単なことがつまらないことだなんてとんでもない間違いなのー！

簡単でわかりやすいのがいいのー

ヒロインゲームは、誰にでもプレイできるゲームが多いのー。それって、ゲームのことが分かりやすいように、できるだけシンプルにできているからなのー。でも、カンタンなことがゲームのつまらなさではないの。本当につまらないゲームはすぐに飽きるし、続けてプレイしようとは思わないもん。カンタンでも面白いものはあるし、フクザツでもつまらないものだってあるのー。大切なのは、ゲームとしてしっかりと作られているかいないかだけなのー。勘違いしちゃダメだよー！

証拠物件「誰でも遊べるヒロインゲーム」

ネクストキング 恋の千年王国



女の子に貢ぎまくって愛と王位をゲットしよう！

ルールは非常に単純明快。全ての行動はサイコロによって行われるため、誰にでも簡単に楽しめる。多人数で遊べるボードゲームの決定版だ。

バンダイ
発売日／'97年6月27日
機種／プレイステーション
ジャンル／シミュレーション
価格／6800円（税別）

あー、ひどーい！　頭を使ってないわけじゃないのー！　○○の○○○○みたいに、カンタンなだけでつまんないゲームは嫌いだから…

わーっ！　だから実名はやめろって！　はぁ、はぁ、伏せ字が間にあった…。どうも、取り乱して失礼。私の意見も聞いてくれますか？

ヒロインゲームはやりごたえバツグン!!

上で紹介している『ネクストキング』のように、肩のこらない手軽なゲームもいいんですが、私はどちらかというと複雑なゲームが好きなんですが…。

そういうアナタにも、ぴったりのヒロインゲームがちゃあんとあるのよん♥たとえば、この『パワードール2』はどうかしら♥

ほほう、これはシミュレーションゲームマニアでも納得できる難易度ですね。女の子ばっかりのゲームだけど、**実は硬派**です。

ホーホホホ♥ヒロインゲームは初心者やライトユーザーから、すじがね入りのゲームマニアまで、どんな人でも楽しめるのよん♥

ヒロインゲームは初心者からマニアまで楽しめるのじゃな

論証3 ●難易度と理解度がゲームの評価を決める

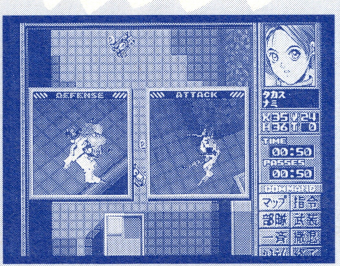
「不条理な難しさ」と「理由のある難しさ」は全く別物なんだぜ！

理解できれば面白いゲームもあるからな

ゲームの難しさは大きく分けて2種類ある。一つは不条理な難しさだ。努力しても絶対に勝てない、先に進めない。つまり「納得のいかない」難しさである。もう一つは、理由のある難しさだ。先へ進めなかったら「何故自分は進めないのだろうか？」という疑問を持ち、その答えを探して様々な試行錯誤を行う。この「こうすればこうなる」という理論を「ロジック」と言うんだ。理由がある難しさには、必ず正解が用意されている。どちらが正しい難しさかは言わずとも分かるはずだ。

証拠物件「歯ごたえのあるヒロインゲーム」

パワードール2



戦略シミュレーション史に新しい基軸を創る逸品

索敵を行わずに進軍すると敵軍に瞬殺されるが、逆に戦略と戦術と索敵をしっかり行えば敵を瞬殺できる。ロジックが完成されている逸品である。

アスキー
発売日／'97年11月20日
機種／プレイステーション
ジャンル／シミュレーション
価格／6800円（税別）

©PLEX ©BANDAI・MARS 1997　©1997 ASCII Corp.©1994.1997 KOGADO STUDIO INC.

はみだしミニ知識　面白いヒロインゲーム番外編③「ラングリッサーⅣ（シリーズ）」

ラングリッサー（発売元/メサイヤ・機種/SS）Ⅰ＆Ⅱは普通のSLGであったが、Ⅲ以降は恋愛要素を組み込み、ヒロインゲームへと進化を遂げた。特にⅣでは敵軍の大将である女性との愛を成就させなければ真のエンディングに到達できず、しかも敵ユニットを一体倒すごとに彼女の好感度が下がるという、挑戦意欲をそそる内容になっている。

キミも知らないうちにヒロインゲームをやっている!?

『どんな人でも楽しめる』だ？どうかな。オレは納得しねぇぞ。

じゃ、アナタ『ぷよぷよ』をプレイしたことはないかしら♥

あるけど…おい待てよ、『ぷよぷよ』はれっきとしたパズルゲームだろうが。

アクションパズルゲームとして完成してる『ぷよぷよ』だけど、キャラのかわいらしいデザインや、ユニークな会話もゲームの魅力の一部になってるわ♥主役のアルルちゃんは女の子だし、これはまちがいなくヒロインゲームよん♥

そんなコト言ったら、女のキャラが出てくるゲームはみんなヒロインゲームになっちまうじゃねーか。

だ・か・ら♥**キャラの魅力がゲームの要素として、きちんと機能**してる作品をヒロインゲームと呼ぶことにしてるの♥単に女性キャラがいるだけのソフトや、女の子の存在だけがクローズアップされててゲーム性にとぼしいソフトなんかは、ヒロインゲームとは別モノ♥これなら文句はないでショ♥

ま、まあな…。なんてこった、このオレが知らないうちにヒロインゲームをプレイしてたとは…一生の不覚だぜ…！

論証 4 ●ヒロインゲームの定義

女の子が可愛いだけではヒロインゲームとは言えないのですよ！

ゲームの定義とは本来、AVG、RPG、STG、ACTといったジャンルで区別されます。しかし、ヒロインゲームと普通のゲームを差別化しているのはジャンルではなくキャラクター、すなわち「女の子」です。ですが、それではこの世に存在するほぼ全てのゲームがヒロインゲームという事になります。そこで、どのようなゲームをヒロインゲームと呼ぶべきかを定義することにしました。右の表組に書かれている内容に該当するゲームは、ヒロインゲームと呼べるでしょう。

これでわかって頂けたかしら〜ん♥

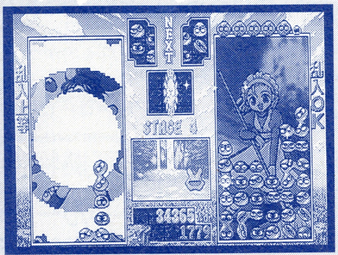
オ、オレは認めねえぞ!!これは一般的なゲームだ!!

ヒロインゲームの真偽

	真のヒロインゲーム	偽のヒロインゲーム
システム	インターフェース性が高く、すんなりとゲームをプレイできる。	取説を読んでもプレイの方法が良くわからない。めんどくさい。
シナリオ	ストーリーにメリハリがあり、整合性を持って引き込んでいく。	次に何をするのかわからない。話が破綻する。意味不明のED。
キャラクター	設定及び性格がしっかりとゲームに反映されている美少女。	心もなく、魂もなく、ただそこにいるだけのアニメ絵の美少女。

証拠物件「気づかぬうちにヒロインゲーム」

ぷよぷよSUN決定盤



言わずと知れた落ちものゲームの最高峰！

あまりにも知名度が高いがゆえに、ヒロインゲームとしての認知度は非常に低い。しかし、「真」のヒロインゲームとして、ここに紹介させて頂く。

コンパイル
発売日／'97年11月27日
機種／プレイステーション
ジャンル／パズル
価格／4800円(税別)

そもそもヒロインゲームとは何か、考えたことはあるかのぉ

ヒロインゲームは
ゲームとして面白い!!

是認	否認
9	3

第1回討論会のまとめ

ヒロインゲームは幅広いプレイヤーに対応する多様さを持っている

ひとくちにヒロインゲームといっても、いろいろな種類があるのぉ。内容も難易度も、それぞれちがっておる。偏見を捨てて探せば、誰でも自分にピッタリのゲームに出会えるかも知れんのぉ。

次は女の子がいるとゲームの面白さはどう変わるかを徹底的に検証するのじゃ!!

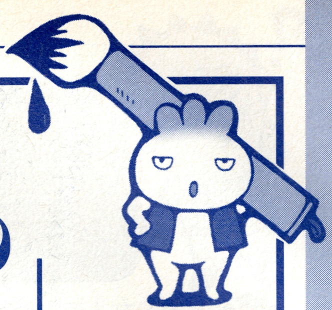
©COMPILE

はみだしミニ知識 面白いヒロインゲーム番外編④「EVE The Lost one(シリーズ)」

全く別の人間から見た視点と全く別個のストーリーを最終的に融合させ、一つのストーリーへと帰結させる「マルチサイトシステム」を搭載。EVE The Lost one(発売元/イマディオ・機種/SS)は、EVE Burst Errorの続編であり、EVEというシリーズの完結編のため、まずはEVE Burst Errorから始めよう。ぜひ一度はプレイして欲しい名作である。

第2回討論会

「ヒロインゲームは女の子がいるから面白い!?」



女の子とのシチュエーションを楽しもう♥

そもそも、ゲームの女の子なんてしょせんは人形だろ？　そんなもんとつきあって楽しいのかよ。

そんなコトをいったら、RPGの最終ボスだって、格闘ゲームの相手キャラだってプログラムで動いてるお人形さんなのよ♥でもゲームだからこそ、現実に体験するのはむずかしい、いろいろなシチュエーションを楽しめるのよん♥

きれいなギャル複数に、同時にモテモテ♡現実だと、おおいにムリがある状況なの一。

それはそれで、少しうらやましいですが…。ゲーム内だから、勇者や魔法使いになってモンスターを倒すこともできるのと同じですね。

論証5 ●女の子がいるからこそ成立するゲーム

ヒロインゲームは所詮ゲームだということをお忘れ無きように……

誰でも一度は、今までの自分を思い返して、あの過去を再現したい、やり直してみたい、本当はこんな男になりたかった。そう思うこともあるでしょう。そんな願いを叶えてくれるのがゲームです。強くなりたかった人は格闘ゲームを、ヒーローになりたかった人はRPGを、戦国時代に生まれたかった人はSLGを楽しみます。その願いを恋愛部分に集中したのがヒロインゲームです。ヒロインゲームは、感情やコミュニケーションを扱った最初のゲームです。男性の求める理想を具現化した存在とも言えます。他のゲームでは決して得られぬ満足。相手が女の子だからこその願い。美少女だからこそ得られる楽しさ。それらの結論、男の夢の結晶がヒロインゲームなのです。

シチュエーションへの態度

現実主義

- **イヤなんじゃ～!!** ヒロインゲームも、それをやるヤツも嫌うタイプ。
- **キョーミないね** 全くもってヒロインゲームに関心を示さないタイプ。
- **楽しいじゃん!** 面白いヒロインゲームを実際にプレイしたタイプ。
- **デヘデヘ♡** 現実と幻想の区別がつかなくなってしまったタイプ。

幻想主義

証拠物件「会話を楽しむヒロインゲーム!」

トゥルー・ラブストーリー ~Remember My Heart~

女の子と一緒に下校することに魅力の全てを集約

女の子と下校するときの会話が楽しいSLG。会話が盛り上がってきたとき「手をつなぐ」を選ぶドキドキ感を楽しもう。

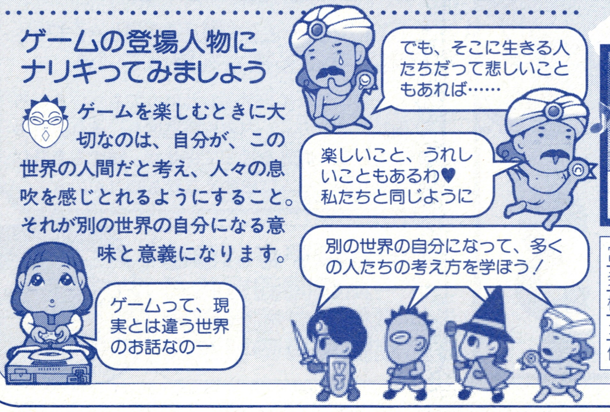
アスキー
発売日／'97年12月11日
機種／プレイステーション
ジャンル／シミュレーション
価格／3800円(税別)

現実には味わえないシチュエーションを楽しめるのはゲームの特権じゃ!!

論証6 ●別の世界の自分になる意味と意義

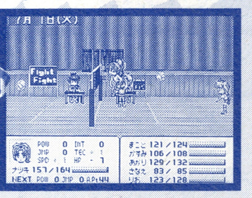
ゲームの登場人物にナリキってみましょう

ゲームを楽しむときに大切なのは、自分が、この世界の人間だと考え、人々の息吹を感じとれるようにすること。それが別の世界の自分になる意味と意義になります。



証拠物件「if(もしも)を楽しむヒロインゲーム!」

プリズムコート

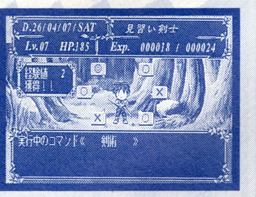


バレー部コーチとして全国大会を目指せ!

主目的は弱小バレー部を全国大会優勝へと導くこと。部員たちの成長を見守る立場も楽しいものだ。

富士通パソコンシステムズ
発売日／'98年2月26日
機種／プレイステーション
ジャンル／シミュレーション
価格／5800円(税別)

みつめてナイト



1人の傭兵として戦乱の世を駆け抜けろ

己を鍛え、戦争に勝ち、騎士として称号を授かる。騎士として大成するだけでなく様々な女性と仲良くなれる事も楽しい。

コナミ
発売日／'98年3月19日
機種／プレイステーション
ジャンル／純愛シミュレーション
価格／6800円(税別)

©FPS／中嶋敦子 1998　©1998 KONAMI　©1997 RED　©1996,1997 ASCII Corp./Bits Laboratory

はみだしミニ知識　面白いヒロインゲーム番外編⑤「ときめきメモリアル(シリーズ)」

自分自身を磨き上げることで女の子を振り向かせるという、自己育成の先駆者。ときメモシリーズ(発売元/コナミ・機種／STF、Win95、PC-Engine、PS、SS)は様々なジャンルで幅広く作品を展開。中でもドラマシリーズ(虹色の青春、彩のラブソング)は純粋なアドベンチャーとしてストーリー及びシチュエーションに引き込ませる極めて優れた作品だ。

女の子には男にはない華があるのー

くっそー、討論してるハズなのに、どんどん不利になってる気がするぜ…。だけど、コレだけはゆずれねぇぞ。要するに、ギャルのグラフィックを見せて**お客に媚び(こび)を売ってる**ことには変わりねぇ。違うか?

そうね、否定はしないわ♥ソフトを売るための、セールスポイントですもの♥でも、いけないことだとは思わないわよん♥キレイなものを見るのが気持ちいいのはあたりまえよね♥ユーザーにしても、同じお金を払うのなら、きたないモノよりきれいな絵が見られるほうがうれしいハズよ♥

うーん、ミポリンはよくわかんないけどぉ…。でも、ヒゲの人が踊ってるのを見るよりは、あたしが主役になったほうが、みんなよろこぶのといっしょかな?

そのたとえは、前半はともかく後半にかなり無理があります。とにかく、話を先に進めましょう。

ぶー。ミポリンのほうが、ぜーったいカワイイんだからぁ。

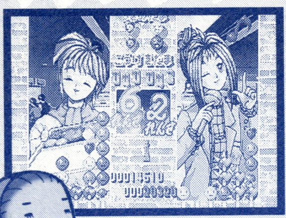
論証7 ●ゲームに女の子を使う必要性と必然性

演出効果と購買層に秘密が隠されているのよ~ん♥

ゲームに女の子を使う必要性として考えられるのは、演出効果ねっ♥ 男性よりも女性の方が圧倒的に見栄えが美しいの♥ 女性を使うことで場を華やかにする事は別にゲームに限らず、ドラマ・映画・CMなど様々な分野で行われているわ♥ 応援団を例に挙げてみましょ♥ 男の応援団は暑苦しいけど、女性の応援団(チアガール)は見ていてさわやかよね♥ これが必要性♥ 必然性はゲームの購買層にあるわ♥ ゲームを買うのは圧倒的に男性だから女性を使う方が指示されるの♥ これが必然性よ♥

証拠物件「普通のゲームに女の子の魅力!」

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま



ときメモのキャラクターをかぶせたぱずるだま!

大玉と小玉を上手く使って連鎖を組むパズルゲーム。ときメモのキャラを使うことで更なる魅力を演出した。

コナミ
発売日/'96年9月27日
機種/プレイステーション
ジャンル/パズル
価格/5800円(税別)

ミポリンとアタシのどちらに応援される方がうれしいか、ちょっと考えればわかるわよね♥

女性キャラの魅力をセールスポイントにすること自体は、悪いことじゃないのよん♥いけないのは、「それしかセールスポイントがない」っていう場合ね♥そんな困ったちゃんのソフトは、真のヒロインゲームとは言えないわ♥上に紹介してあるような、キャラを生かした正しいつくりのゲームを参考にしてほしいわね♥

『対戦ぱずるだま』ですか。もともと使っていたオリジナルのキャラを、『ときめきメモリアル』の女の子たちに変更してあるんですね。パズルゲームとしてもしっかり作られている上に、キャラの魅力がプラスされて、楽しさがアップしています。

ゲーム本体がしっかりしていて、その上にキャラの魅力が乗っかっているなら問題ないのよん♥「女の子抜きでも面白い」っていうのは、つまりそういうコトなの♥

まあ、女の子ばっかりなのも何じゃが、汗臭い男どもに囲まれるよりはいいのぉ

ヒロインゲームは 女の子がいるから面白い!?

是認	否認
10	2

第2回討論会のまとめ

ヒロインの存在がゲームの魅力をさらにアップする

ヒロインゲームとキャラクターの関係は『かけ算』じゃな。女性キャラの魅力によって、ゲームの楽しさがパワーアップする。ただし、もともとのゲームに魅力がなければ、ゼロを何倍にしたところでムダじゃが…。

いつの時代においても美しいものには必ず高い価値があるのじゃ

©1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

はみだしミニ知識 面白いヒロインゲーム番外編⑥「同級生2(シリーズ)」

時間という概念を導入した作品はヒロインゲームには意外と多い。同級生2(発売元/elf.バンプレスト・機種/PS)では「この女の子は、この時間帯に、この場所にいる」という事がほぼ決められており、自分が女の子に会えなかった理由が明確に理解できるのだ。elf作品には優れたシステムを持つ逸品(下級生、YU-NO等)が多く、今後の動向に注目したい。

第3回討論会

「ヒロインゲームは「新たなる面白さを生み出す!?」

ヒロインゲームは斬新なアイデアがてんこもり♥

ふっふっふ、弱点見つけたぜ／「もとのゲームの面白さに、キャラの魅力をプラスする』って言ってたな？　つまり、もとになるゲームがあってそれをマネしているだけだろ。

そうとはかぎらないわよ～ん♥キャラに魅力があれば、それだけである程度ソフトが売れる、っていう考えかたもあるの♥売れる確信があるから、今までにない斬新なアイデアを盛りこんだゲームも作れるってワケ♥ヒロインゲームの中には、新しいジャンルを生み出した意欲作も多いの。

なるほど。右で紹介しているソフト以外にも、『プリンセスメーカー』が育成シミュレーションのさきがけになったりしていますね。

論証 8 ●新しい挑戦を行える土壌

あえて二匹目のドジョウを狙わない姿勢がステキ♡

ヒロインゲームは、美少女による保険がかかっているため、ある程度の顧客層を見込めるのよ♡　そのため、ある程度の冒険をしても、会社側からはあまり文句を言われないのよ♡　そこで冒険するかしないかはクリエイターの度胸と力量シ・ダ・イ♡　もちろん、素晴らしいクリエイターは自分の主義を貫いた作品を輩出しているわ♡　惰性で作られたゲームと意欲的な発想を盛り込んだ作品に生じる差は顕著よ♡　クリエイターの魂がこもらない作品に、意味も意義も存在し得ないもの♡　ヒットしたゲームにあえて反抗する姿勢こそヒロインゲームクリエイターの正しい姿だわ～ん♡

証拠物件「意欲的な作品群」

ダブルキャスト

「やるドラ」という新ジャンルのゲーム。ドラマを自分自身で作り上げられるのがウリ。

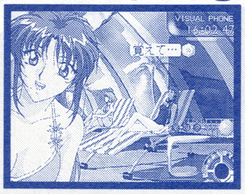
ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日／'98年6月25日
機種／プレイステーション
ジャンル／やるドラ
価格／4800円（税込）

マリーのアトリエPlus ～ザールブルグの錬金術士～

様々なアイテムを合成し、全く別のアイテムを作り上げる「錬金術」システムが面白い。

ガスト
発売日／'98年6月4日
機種／プレイステーション
ジャンル／新感覚RPG
価格／3800円（税込）

NOëL-La neige



会話ボールを使って女の子と対話するという、今までにない斬新なシステムを搭載。

パイオニアLDC
発売日／'98年2月26日
機種／プレイステーション
ジャンル／アタッチメントソフト
価格／6800円（税込）

挑戦無くして栄光などありえないのじゃ!!

ヒロインゲームは新たなる面白さを生み出す!?

是認	否認
11	1

第3回討論会のまとめ

意外な発想のヒロインゲームがゲーム全体を進化させていく

一般のジャンルよりもマイナーに見られがちなヒロインゲームじゃが、その分、作り手が自由な発想で仕事ができるのじゃな。独創的なアイデアを活用した、新しいゲームを見つけることができるかも知れんの。

新鮮な驚きと未来への期待が感じられるのぉ

©1998 Sony Computer Entertainment Inc. Produced by Sugar & Rockets Inc. ©GUST CO.,LTD.1997.1998／Illustration:桜瀬琥姫

はみだしミニ知識　面白いヒロインゲーム番外編⑦「やるドラシリーズ」

最大4つの選択肢の中から自分が気に入った1つを選んで話を進める簡潔なシステム。多種多様なエンディング。多彩に分岐するマルチストーリー。現代ドラマとして完成されたシナリオ。そしてフルボイスフルアニメーションによる「活きた」キャラクター。やるドラ（発売元/SCE・機種/PS）は、ゲームとして大切な条件の全てを満たしてくれる作品だ。

エンディング

「ヒロインゲームの本質 ヒロインゲームの是非」

うぬぬぬ…。言い返せない…。でもオレは認めねぇぞ！

イジっぱりはダメよん♥人間、すなおなのがイチバン♥

そーそー、すなおになるといいのー。ケンちゃんだって、おうちで『プリンセスメーカー』で遊んでるんだしー。

ば、ばか、それは黙ってろって言っただろ！　…ゴホン、い、いや、あれは純粋に…。

………

テケテケテケ。

あーっ、コラそこのカブ！　場所を動くなよ！　…否認派がひとりもいなくなっちまった…。

純粋にゲームを楽しむって気持ちはたいせつよね～♥紹介のためにソフトを買いまくったかいがあったわん♥

ヒロインゲームにかぎらず、ジャンルだけでゲームのよしあしは決められない、といえますね。

おはなし終わりなの一？　じゃあみんなで『バー○ャ3』やるの一！　勝負するの一！

オマエ、いきなり関係ないこと言い出すなよな！

私は、『ス○ロボF』が途中なので失礼します。

こんな連中に言い負かされたなんて、**納得いかねー！**（下の四コマへ続く）

総論　ヒロインゲームの是非を決められるのは誰なのか？

己自身の心にゲームの本質を問う その答えがヒロインゲームの是非

ヒロインゲームはつまらない。ヒロインゲームはくだらない。そんな意見が巷を席捲している風潮がある。

ヒロインゲーム。これもまたゲームである。面白いゲームは面白い。つまらないゲームはつまらない。本来、ヒロインゲーム自体に罪は無い。大切なのは本質である。そして、偏見を持って物事に接してはならないということである。ヒロインゲームにハマるのは恥ずかしいと思う気持ちは良く解る。しかし、偏見を持って物事に対処するのは、はたして男らしいといえるのだろうか。真の漢ならば、ヒロインゲームを、そしてヒロインゲーマーを許し、認めるくらいのフトコロの深さを見せてあげられるのではないだろうか。人に、己の心にウソをつかず、己に揺るぎ無き自信を内包する真の漢ならば、ヒロインゲームを愛することもできるのではないだろうか。

全ての事象はキミの見方、考え方一つで、どのようにも変化する。ヒロインゲームをつまらないと非難、中傷するのは自由だ。ヒロインゲームを面白いと賛辞を並べ立てるのも自由だ。ただ、それを言うのは実際に自分でプレイして、心の目で見てからにして欲しい。なにも知らず、他人の意見だけで物事の真実を決めつけてはならない。

ヒロインゲームの是非。

それを決められるのは、実際にプレイしたキミ自身である。

ヒロインゲームの是非。

その答えは、実際にプレイしたキミ自身の心の中にある。

©1998 PIONEER LDC.INC.ALL RIGHTS RESERVED.

はみだしミニ知識　面白いヒロインゲーム番外編⑧「プリンセスメーカーシリーズ」

プリンセスメーカー（発売元/ガイナックス・機種/PS、SS）人間1人を育てるという概念を打ち出した、他者育成の先駆者。愛娘も育てるという育成の過程が非常に楽しい。どのような娘に育ったかは全てのプレイヤーの育て方次第。もちろん、正しく育てるのも、間違って育てるのもその人次第である。ただ、1人前に育てたときは感慨もひとしおだ。

―これであなたも情報通!―

ヒロインゲームを楽しむためには、専門知識が必要になることもある。
ここで紹介する用語を知っておけば、君もヒロインゲーム通だ！

最新 ヒロインゲーム用語集

初級者編

最初に紹介する用語群は、比較的一般的なゲーム用語で、ヒロインゲームだけでなく、他のジャンルのゲームについても使われることがある。ただし、用語は同じでも、ヒロインゲームに限って意味が変わるものもあるので注意が必要である。

用語	解説
ギャルゲー	ヒロインゲームのより一般的な呼び方。ゲームの内容上、女性キャラの重要度が高いゲームは全てギャルゲーである。が、判断基準は人によって異なるので、一概に「これはギャルゲー」「これは違う」と言いきることは難しい。ちなみに、ギャルゲーをやる人のことは「ギャルゲーマー」という。
ハマる	ゲームにのめりこみすぎて、他のことが手につかなくなること。ある特定のキャラに対しても使う。
パラメータ	キャラクターの能力を数値で表示したもの。育成系のゲームには必須の要素である。さらにヒロインゲームの場合、表には現れない「好感度」などの隠しパラメータが存在することが多い。
ときめきメモリアル	今や知らない人はいない、ヒロインゲームの代表作。制作はコナミ株式会社。『ときメモ』という略称のほうが通じやすいのは『ポケモン』と同じか。
プロフィール	ヒロインゲームでは、女性キャラに細かい設定が用意されていることが多い。プロフィールに攻略の鍵が隠されていることもあり、あなどれない。
藤崎詩織	『ときめきメモリアル』のヒロイン。成績優秀、容姿端麗とまさに無敵。その人気はゲームだけにとどまらず、ついに歌手デビューまではたした。

おまけ知識

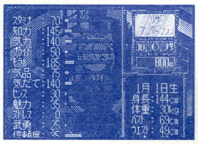
●「ハマる」の使用例：
「お前、あのゲームやってる？」
「うん、メチャクチャいいよ。特に○○ってキャラにドハマりでさ……。」

●『ときメモ』の広がり：
PCエンジンで発売された『ときメモ』はその後、プレイステーション、セガサターン、ウィンドウズへと移植され、トータルで100万本以上の売り上げを記録。現在も『ドラマシリーズ』『対戦ぱずるだま』『ときめきの放課後』など、ジャンルを変えて関連作品を出し続けている。

●藤崎詩織歌手デビュー：
『教えてMr.SKY』で歌手デビューをはたした彼女。シングル、アルバムとも売れ行きは好調で、普通の歌手と遜色ない活躍ぶり。

図説

パラメータ



⬅パラメータの上下がそのままゲーム進行に影響する。

プロフィール

⬅誕生日・血液型など、チェックすべき項目は多い。

藤崎詩織

⬅彼女の堅いガードの前に、涙を飲んだ人も多いはず。

中級者編

ふだんあまりヒロインゲームをプレイしない人にとっては、ここで紹介する用語の中には耳慣れない単語が多いかもしれない。が、ヒロインゲームの面白さを十分味わうためにも、ここに挙げた用語の意味と用法はぜひマスターしてもらいたい。

用語	解説
アニメーション	ヒロインゲームでは、女性キャラの魅力をより引きだすための手段として、アニメーションが多用される。オープニング、エンディングはもちろん、ゲーム中にもムービーが挿入されることが多い。
イベント	ゲーム中、一定の条件を満たすと発生する。これを見ることがヒロインゲームの楽しみの一つでもある。一枚絵が表示されたり、ムービーが流れたりすることが多い。日本語に訳すと「出来事」。
シチュエーション	ヒロインゲームでは、プレイヤーはさまざまなシチュエーションで女の子と関係を持つことができる。幼なじみ、同級生、教師と教え子、傭兵と町娘、上司と部下……、何でもありである。
デート	恋愛系ヒロインゲームには必ずある要素。女の子といっしょにどこかに行くのだが、行き先によって女の子に与える印象が変わるのは現実も同じ。
告白	恋愛系ヒロインゲーム最大の見せ場。ほとんどの場合、女性から告白してくる。歯の浮くようなセリフがバンバン飛びだすため、告白されているところを家族や友人に見られると非常に気まずい。
電話	ヒロインゲームにおいて欠かすことのできないアイテムの一つ。デートの約束をしたり、ラブラブな会話を楽しむ時に使われる。

おまけ知識

●『アニメーション』の使用例：
「なぁ、あのゲームやってる？」
「んー、オープニングアニメだけ見て終わり。」
「…………。」

●シチュエーション：
実生活ではほとんどありえないシチュエーションも、ヒロインゲームなら簡単に実現できる。「教師と教え子」「上司と部下」くらいなら頑張れば何とかなるかもしれないが「幼なじみ」などは、ほとんど運命に近いものがなければありえないのだから。

●「イベント」の使用例：
1つのゲーム内に色々なタイプのイベントがある場合、「お弁当イベント」「水着イベント」など、具体的な内容を付けて呼ぶのが正しい使用法である。

図説

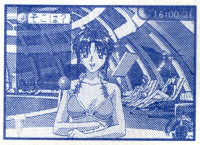
アニメーション

⬅アニメによる演出は、今後ますます増えるだろう。

シチュエーション

⬅『卒業III』では、教え子と結婚しているという設定。

電話

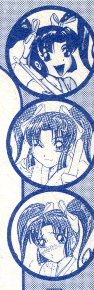


⬅『ノエル』では、ヴィジュアルホンなるものまで登場。

©1997 Sony Computer Entertainment Inc. under license from GAINAX Inc. ©1998 KONAMI ©1997 RED ©1995 1997 KONAMI ALL RIGHT RESERVED ©1998 Sony Computer Entertainment Inc. Produced by Sugar and Rockets Inc. ©1998 TOSHIBA EMI

はみだしミニ知識 インターネット

世界中のコンピュータをネットワークでつなぐインターネット。ここでは、企業や個人が「ホームページ」と呼ばれる掲示板を作り、全世界に情報を発信している。中でも、個人で作っているホームページにはゲーム情報も満載。ユーザー同士が意見を交換する場所もあり、そこでの会話から新しいヒロインゲーム用語が生み出されるのだ。



用語	解説
キャラクターデザイン	そのゲームにおいてキャラクターの絵柄を担当している人のこと。「キャラクターデザイナー」とも。ヒロインゲームにおいてキャラクターは重要な要素であるため、メーカー側もキャラクターデザインには相当気をつかっている。ただし、絵柄の良さとゲームの出来は必ずしも一致しないので注意。
あだ名	ヒロインゲームの中には、仲良くなった女の子がプレイヤーをあだ名で呼んでくれるものがある。女の子との仲の良さを確認するための目安にもなるが、あだ名で呼んでもらえると単純に嬉しい。
スリーサイズ	ヒロインゲームに登場する女性キャラの設定には、当然スリーサイズも含まれる。制作者のこだわりが最もよくわかる要素なので、要チェックである。
友人	主人公(プレイヤー)の友人。女の子との仲を取りもってくれたり、恋のライバルになったりもする。

おまけ知識

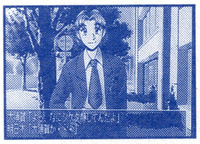
●「キャラクターデザイン」の使用例：
「あの作品って○○さんがキャラクターデザインだから、買ってもいいかな。」
「でも、ゲーム自体は大したことないらしいよ?」
●スリーサイズに関して：
『ときメモ』で、女性キャラは学年が上がるごとにスリーサイズも変化する事はわりと有名。また、右上の写真で紹介している『ずっといっしょ』の石塚美樹は、童顔に似合わずバストが93センチもある。どちらにも制作者の隠れたこだわりがある。

図説

スリーサイズ

⬅見た目とデータ上の3サイズの違いに驚くことも。

友人



⬅男の友人は、たいてい「いい人」で終わってしまう。

上級者編

中級者の用語を無事マスターできたら、次はこの「上級者編」へ進もう。ここに挙げられた単語を全て覚えられたら、とりあえず「ヒロインゲーム通」を名乗ってもよいだろう。これらを日常会話の中でさりげなく使えるようになれば、なおよい。

用語	解説
謎の女	『ときめきメモリアル』のキャラの一人、館林見晴のこと。当初は隠れキャラ的要素が強かったが、『ときメモ』そのものがあまりに有名になりすぎたため、現在ではもはや謎でもなんでもない。
キャラ買い	キャラクターの絵柄や、キャラに声をあてているCVの魅力だけに惹かれ、内容をよく確認しないままゲームを買ってしまうこと。お金を持っている大人がやってしまいがちな行為である。
〜イスト/〜ラー	「〜する人」「〜主義者」の意味。「〜イスト」はキャラ名、「〜ラー」はタイトル名に付きやすい。
CV(キャラクターボイス)	キャラクターボイスの略で、読みは「シーブイ」。いわゆる声優さんのことである。ゲーム中にアニメーションが入る事が多くなったことに伴い、声優にもファンの目が向くようになった。最近では「ゲームで声優デビュー」という人も増えてきた。

おまけ知識

●「〜イスト」「〜ラー」使用例：
元になっているタイトル、キャラ名は各自で想像して欲しい。
・ときメモラー
・ノエラー
・トゥルーラバー
・シオリスト
・カタギリスト
●「CV」と「CA」：
声優を「キャラクターボイス」と呼ぶようになってからまだそれほど経っていないが、最近ではさらに「CA」(キャラクターアーティスト)という呼び方もあるらしい。

図説

謎の女

⬅謎のキャラのはずなのに、誰もがみんな知っている。

ノエラー

⬅本人の強い希望により、写真はお見せできません。

超越者編

上級者編までの用語を全て覚え、それでもまだ飽きたりない君のために、「超越者編」をお贈りしよう。ここに挙げた用語を覚えて実践すれば、君ももう完全な「超越者」だ。ただしその結果友達がいなくなったりしても、本書はいっさい関知しない。

用語	解説
属性	女性キャラの持つ特定の要素に対して、強い興味があること。一般に言う「○○フェチ」と同じ意味である。「ネコ耳」「メガネ」「ポニーテール」「幼なじみ」などは、ファンの間で根強い人気を持つ。
○面待ち	複数の女性キャラが登場するゲームにおいて、セーブデータを調整することで何人もの女性とハッピーエンドを迎えられるようにすること。
○股がけ	複数の女性キャラが登場するヒロインゲームにおいて、数人の女の子と同時につきあうこと。実生活で同じことをすると大変な目に遭うので注意。
メディアミックス	ヒロインゲームのキャラクターを使いゲーム以外のさまざまなメディアに進出すること。ゲームに始まり、アニメ、マンガ、キャラクターグッズなど、展開先は多い。全てチェックしようとすると、莫大な時間とお金がかかるので覚悟すること。

おまけ知識

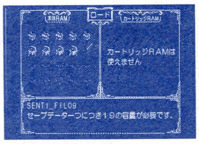
●「メディアミックス」と「トレーディングカード」：
現在、メディアミックス関連商品の中で最もメジャーなのはトレーディングカードである。値段も1パック300〜500円と手頃なため、手を出しやすい。が、全種類を集めようとすると結構たいへんで、気がつくと大金をつぎ込んでいた、なんてことも。一度手を出すとなかなか抜け出せない、それがトレーディングカードの魅力であり、恐いところでもある。

図説

属性

⬅ネコ耳のキャラには根強いファンが非常に多い。

○面待ち



⬅『センチメンタルグラフィティ』では12面待ち可能。

●写真/P.94上から『プリンセスメーカー ゆめみる妖精』『みつめてナイト』『ときめきメモリアル』『季節を抱きしめて』『卒業III』『ノエル ラ・ネージュ』/P.95上から『ずっといっしょ』『トゥルー・ラブストーリーR』『ときめきメモリアル』『ひざの上の同居人』『センチメンタルグラフティ』

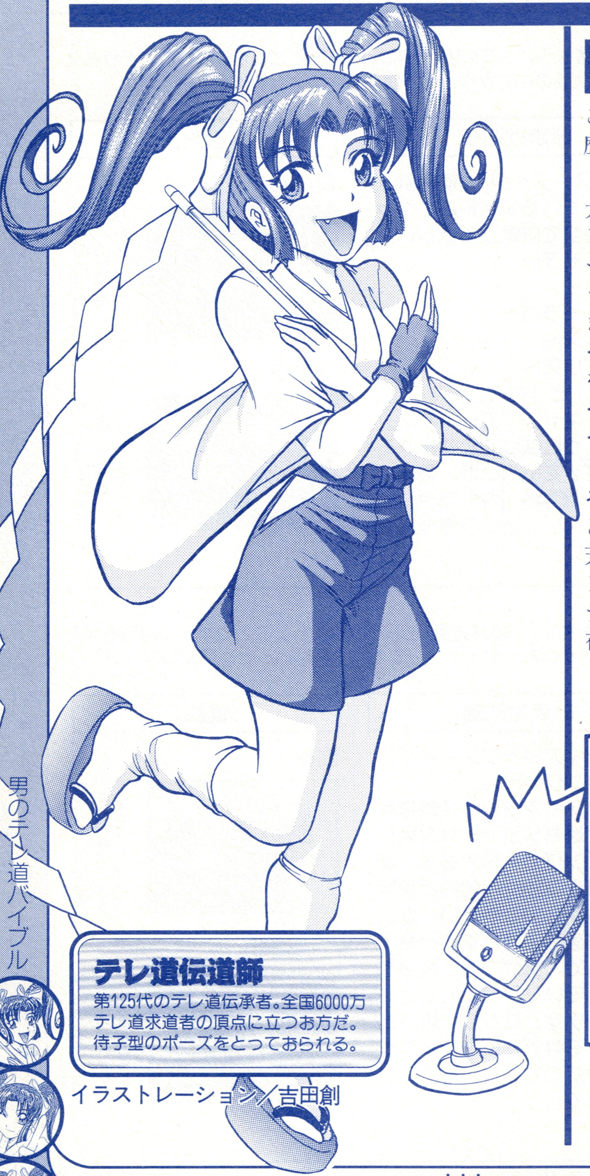
©1997 MARCUS·WESTONE·SHOGAKUKAN PRODUCTION ©1998 PIONEER LDC INC. ©1996,1997 ASCII Corp/Bits Laboratory ©1998 KANEKO, アストロビジョン, CULTURE PUBLISHERS ©NECインターチャンネル/マーカス/サイベル/コミックス

はみだしミニ知識 ニフティサーブ

日本国内で最大の会員数を誇る商用ネットワーク。会員になれば、自宅や会社のコンピュータからアクセスして、様々な情報を取り出すことができる。「電子会議室」と呼ばれるグループには、もちろんゲーム専門の場所もあり、ユーザー同士が情報交換を行っている。インターネット同様、有力なヒロインゲーム用語の発生源の一つとなっている。

男のテレ道バイブル へっ。よせやいっ

みんなー、テレているかー！　そんな問いを発しつづける謎の集団「テレ道」。みんなでテレて幸せになろう、というこの集団の真髄を語ったバイブルがこれ！　さあ、キミも今日からテレ道の一員になってテレを極めよう！



テレ道伝道師
第125代のテレ道伝承者。全国6000万テレ道求道者の頂点に立つお方だ。待子型のポーズをとっておられる。

イラストレーション／吉田創

テレる人類

これまで触れられることのなかった歴史の真実をお話しましょう。
歴史的事象の裏に、常に「テレ」がひそんでいたことを。

太古の昔、ゲルマン民族はよりテレられる土地を求めて大移動しました。マルコ・ポーロが発見したテレの国を探し、ヨーロッパ中の冒険家がアジアに殺到した大航海時代。
ナポレオンはバスティーユ牢獄に囚われたテレ道伝道師を救うために立ちあがり、その後25年間に渡り欧州をかきまわしました。
そして近世に入り、ゲルマン民族はついにテレの国との同盟を果たします。
そう。世界が羨望のまなざしを向け渇望しつづけたテレの国。それは「日本」だったのです。

マルコ・ポーロ(1254−1324)
最初に覚えた日本語は「いやあ」。西洋人ながらテレの達人であった。

そもそも日本は、天照大神というテレの神をその祖とするほどの国で、テレに関してはいつの時代にも先進国でした。
天照大神は２つのものを後世に遺したといいます。
１つはやんごとなき家。そしてもう１つはテレ道です。
テレ道は太平のときも、大いに世が乱れたときも、変わらず存在しつづけ、日本のテレの質的向上を図ってきました。

「テレ」

それは甘美な世界に引きこまれた者だけが抱く感情。それは果報に恵まれたものだけが見せる表情。それは人類が異性を意識した時、地上に降臨した最初の享楽。
それは恋愛の弟。色情の従兄弟。情愛の入り口。そしてそれは人間が生みだす最もはかない感情でした。

ナポレオン・ボナパルト(1769−1821)
「アルプス越えちゃってスイマセン」の名言で知られる欧州の巨星。

人類の歴史はすべてテレを求める本能が紡ぎだしたものにすぎないのです。

そして、テレ道発祥から三千年。悠久の時を経て、ついにテレを自由に味わう手段が確立されました。
それがヒロインゲームの発明なのです。
テレ道はヒロインゲームをテレを享受できる最高の愛照夢（アイテム）とし、テレたい人々に啓蒙する団体です。
是非この後の「愛照夢８冠統一トーナメント」で理想の愛照夢を見つけだしてください。　　　（テレ道伝道師・談）

この記事はすべて冗談です（「はみだしミニ知識」も含め）。くれぐれもお信じにならぬように！

人物写真／オリオンプレス

©1995 KONAMI ALL RIGHT RESERVED. ©エルフ 1995 ©バンプレ企画 ©BANPRESTO 1997 MADE IN JAPAN ©1997 MARCUS・WESTONE・SHOGAKUKAN PRODUCTION
©1998 KANEKO,アストロビジョン,CULTURE PUBLISHERS All rights reserved ©PIONEER LDC,INC,ALL RIGHTS RESERVED.
©1998 Sony Computer Entertainment Inc.Produced by Sugar & Rockets Inc. ©1997 KOEI CO.,LTD. ©1998 KONAMI ©1997 RED
©1997 1998 DATAM POLYSTAR／VISION WORKS／ROOMMATE PROJECT

テレ道協会認定

愛照夢(アイテム)8冠統一トーナメント

最強の愛照夢を決める究極の大会が今ここに開催！

各団体のテレ道のプロ達が、愛照夢王者をめざし白熱のテレバトルを展開。最強の愛照夢王者が誕生する瞬間を、キミもその眼に焼きつけろ！ それでは大会スタート!!!

それぞれの王者がベルトをひっさげて 参加選手入場！

たとえ団体は違えども、だれもがヒロインゲーム界のテレ道を知り尽くした王者ばかり。それでは、選手の紹介を始めるぞ。

ワタクシの魂の実況をお聞きください！

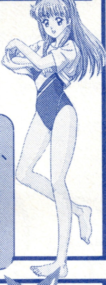
実況つきでお茶の間にお届け

P99から始まる熱い試合の模様は、ワタクシ『マイクK』がお届けいたします。皆さん、どうぞ最後までおつきあいください！

エントリーNo.1

[トキメキング世界ヘビー級]

ときめきメモリアル



[選手紹介]

いまだ伝説は死なず
純情告白ファイター

テレの王道を守りつづける、スーパーキング。はたして、今大会でも伝説の告白技が火をふくのでしょうか？ 今から楽しみです。

エントリーNo.2

[キング・オブ・クラスメイト]

同級生 2

[選手紹介]

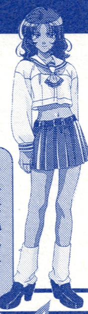
天才恋愛エンジェル
今宵もせつなさ爆発

同学年から大人まで、その幅広い恋のテクニックには定評があります。逆転のお色気技で、対戦相手をなぎ倒してくれそうな予感。

エントリーNo.3

[第 3 代教育的指導級王者]

卒業III



[選手紹介]

歴代の王者を超えろ
恋と勉学の教育戦士

1、2作目とは、明らかに違う雰囲気を持った選手。夫婦という設定のみが持つテレ技を、試合中に見せてくれることでしょう。

エントリーNo.4

[アニマルヘビー級チャンピオン]

ひざの上の同居人

[選手紹介]

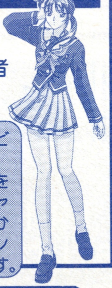
マスターを愛する
ニャンコ界の猫女帝

多少荒けずりながら、そのテレセンスはトップクラス。動物系選手ならではの主従関係を武器に、暴れ回って欲しいところです。

エントリーNo.5

[No−L 認定インターチャンプ]

ノエル　ラ・ネージュ



[選手紹介]

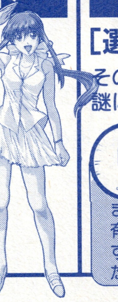
ネットワークの使者
近未来より大見参

未来のテレビ電話という、特殊な武器を使いこなすテクニシャン。テレビモニターからの多彩な攻撃がリング上で見られそうです。

エントリーNo.6

[ザ・DCキングス・ジャパン]

ダブルキャスト



[選手紹介]

表と裏の顔を持つ
ニュータイプの愛戦士

純粋なヒロインゲームではないものの、テレ技の切れ味は超一級品。ふたりっきりの生活が生みだすテレ技を皆さんお楽しみに。

エントリーNo.7

[???? (謎の王者)]

X (エックス)

[選手紹介]

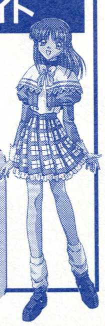
その愛の力は未知数
謎に包まれた恋愛王

今のところくわしい情報はわかっておりません。正体はかなり有名な選手らしいのですが…。情報が入りしだいお伝えいたします。

エントリーNo.8

[トップ・オブ・ザ・ナイツ王者]

みつめてナイト



[選手紹介]

東洋のラブリー騎士
偶然の出会いを守る

さる王国から参戦。騎士道にテレ道をプラスした、合体テレ技が魅力の選手です。合体テレ技の最初の犠牲者は、はたして誰？

テレ道コラム その壱 テレを味わえるオススメゲームタイトル

テレ道を極めし者はこのタイトルを肉声でさけべ！

第 1 章■行きつけのショップで店員にさけべ

すいませ〜ん
季節を抱きしめてください！

解説 テレ度80%。もしキミが店員さんに抱きしめられたら、キミ自身が季節そのものだ。

あの〜
めぐり愛してください！

解説 テレ度90%。店員さんがめぐり愛し始めちゃったらBADエンド。家に帰ろう。

同級生と結婚を、
予約できますか？

解説 テレ度100%。まず間違いなく結婚相談所を紹介される。大人になってから挑戦せよ。

第 2 章■我が最愛の親友にさけべ！

ああ、制服
かしてくれよ！

解説 テレ度95%。友達が本物の制服を持ってきたら、その友達はかなりのホンモノだ。

ずっといっしょは
もうあきたよ！

解説 テレ度50%、失礼度100%。冷めた関係にトドメを刺すNGワード。恋人の前では禁句。

［男のテレ道コラムにご協力下さったすばらしいメーカーさん（順不同）］
SCE、SME、エルフ、小学館プロダクション、マップジャパン、東芝EMI、ネクサスインターラクト、ジャレコ、リバーヒルソフト、インクリメントP、メサイヤ、以上11社。各メーカーさん、勝手なことしてゴメンネ♥

テレ道大格言

テレる門には福来たる

現実の世界は厳しい。しかし日々のテレを忘れず、常にテレていれば必ず良いことは起こる。何事にもテレてみなさいという言葉。

はみだしミニ知識 世界のテレ道偉人伝 1 マリア・テレジア

カール 6 世の後を継いで、神聖ローマ帝国の女帝として君臨。名前からもわかるとおりテレについての造詣が深く、テレ道のヨーロッパでの活動を支援するほど、テレ道に理解を示していた。しかしその娘マリー・アントワネットは、母親とはまったく正反対のテレ知らずに育ち、パリを歴訪していたテレ道伝道師をバスティーユに投獄してしまう。

テレ道 **大格言**

テルものはこばまず

たとえ神でさえ、テレることを邪魔してはならない、という意味。人間は神より弱い、しかしテレる気持ちはどんな神より強いのだ。

トーナメント表がついに発表!!

8選手の熱い心と意地が爆発!!

試合に先駆けて、大会ルールの説明とトーナメント表を大公開。どの選手が誰と対戦するのかをチェックして、次のページから始まる第1回戦を楽しんでほしい。各選手の応援もよろしく。

愛照夢8冠統一トーナメント 大会ルール

第一条 男子を主人公としたゲームのみ参加資格がある

第二条 試合は時間無制限 テレKO形式で決着

第三条 テレを題材にした技であればどんな技も認める

以上のルールを守り、各選手とも正々堂々闘ってもらいたいワ。
■愛照夢8冠統一トーナメント
大会委員長：テレ道伝道師♥

テレ道コラム その弐

テレ道ゲームソング特集
このテレソングが持つ心を読みとけ!

第1詩● m 君を伝えて
[オープニングテーマ]

ねえ、恋をしてるの
君のせいだよ
午後の公園通り
君のつないだ手握り返した
不安そうな君を見てたよ
君を見てたよ

バラードだった君の歌もポップヒートに変えてあげる
自信なさそうな君の心にスタッカート
スタッカート効かせて
涙もろくて不器用だけどそんな君が大好きだから
ロングトーンの昔話にスタッカート
スタッカート
効かせてごらん

詩の意味

「恋は1音符ごとに分割して育てろ!」

スタッカートとは、1音符ごとに分割するという意味。つまりこの詩には「恋のセリフを分けて使えば、彼女のハートはイタダキ」という思いがこめられている(…のかな?)

第2詩● スーチーパイアドベンチャー ドキドキナイトメア
[ウサギdeSTUDY]

「あのコとこのコが パヤパッ!!」どのコもそのコも無邪気スキスキ
生ゴミゴミ出し 月・水・金 2×2が4で 3×4が…ニャッ?!
だけど study ちゃんと study この星ったらムズカシイ
エライ エライ 人たちは ねぇ何を食べていたんだろう?
エライ エライ 人たちも ねぇおなかがギュル〜ッて鳴ったの?
カレーのいい匂い…

「それでも地球は回る」青くてグルグル 見せておくれッくれッ!
んだけど生きてる時は どんなだった? ハッピーだった?
誰か answer そこを answer この星ったら奥深ーい
エライ エライ 人たちは へへんメガネ やっぱ似合う
エライ エライ 人たちも へーロン毛 ちゃんと似合う
おヒゲも描いちゃおう

詩の意味

「ウサギで勉強してみたい!」

健全な男の永遠のあこがれ「ウサギ」。しかし、ウサギは男をどういう目で見ているのだろう。この詩はウサギの視点で見た男の愚かさを切々と語った詩である(…といいね)。

はみだしミニ知識 世界のテレ道偉人伝2 マザー・テレサ

テレ的に発展途上の後進地域である中央アジアを中心に、テレ道の普及に尽力した。史上初の日本人以外のテレ道伝道師に選出されそうになったが、その場で「よしとくれよ」と辞退。歴史をぬりかえるには至らなかった。1997年没。その死はテレ道全体に衝撃を与え、世界最大のテレ葬が提案されたが、「よしとくれよ」の天啓により中止。

愛情は最高のスパイス対決 ブロック A

ときめきメモリアル VS ダブルキャスト

先手をとったのは『ときメモ』か？ 弁当箱を取りだしたぞ！ おおっと。ここですかさず『ダブルキャスト』の手作り夕食だぁ！ これはテレる!!『ときメモ』は弁当箱を開けられない。優勝候補の『ときメモ』。ピンチであります!!!!

どうした『ダブルキャスト』。電話がかかってきてしまいました！ 夕食は中断か？ そしてぇ！『ときメモ』!! 伝家の宝刀!！ 虹弁だぁー！！！『ダブルキャスト』グロッキー！『ときメモ』勝利！ 2回戦に駒を進めました!!

1回戦 Aブロック

[勝] ときめきメモリアル（スモールパッケージ弁当）[負] ダブルキャスト

乙女のドキドキ柔肌対決 ブロック B

ノエル ラ・ネージュ VS 同級生2

『ノエル』選手。さっそうとリングに上がります。ガウンを脱いだその下には！なんと！ テレる水着であります。これには不意をつかれた『同級生2』。大丈夫なのか？ あ。いえ。大丈夫そうだ。不敵な笑みを浮べています。何か秘策があるのか!?

『同級生2』の反撃だぁ！ タオル1枚で温泉につかります。ものすごいチラリズム。これが本物のイズムなのか！ 『ノエル』は成すすべがなさそうだ。おっと！ タオルが投げこまれた！ あっけない幕切れです。

1回戦 Bブロック

[負] ノエル ラ・ネージュ（TKO）[勝] 同級生2

トーナメント1回戦

嬉し恥ずかし初対面対決 ブロック C

みつめてナイト VS ひざの上の同居人

まずは『同居人』が動いたあ。ネコです。単にネコを拾っただけ。『ナイト』は鼻で笑っています。そして『ナイト』、テレるセリフをくりだした！ 私の王子様と言われてはたまらない。秒殺か？ 『同居人』はあっさりリングに沈むのでしょうか。

『同居人』の様子が変だぞ？ どうした？ シーツがモゴモゴうごめいている！ おおっと!! 幼女が現れた!! しかも全裸でありしゅ！ 私、舌をかんでしまいました。ん？ 『ナイト』これでダウン!! 試合終了！

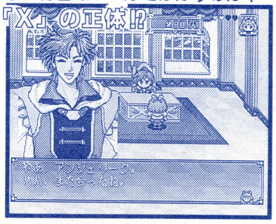
1回戦 Cブロック

[負] みつめてナイト（ゼンラ・マヒストラル）[勝] ひざの上の同居人

甘い恋の語らい対決 ブロック D

卒業III VS X（エックス）

『卒業III』はちょっと緊張気味のもよう。幼な妻との会話で攻撃します。『X』の表情はまったくかわらない。効いているのか？ ここで『X』が自分のマスクに手をかけた!! 自らの手で秘密のベールをはがすのか？



さあ『X』が正体を表すぞ！ ん。おお！『アンジェリークSP』です。『X』の正体は…あれ？ レフェリーが試合を止めましたよ。どうしたんでしょう？ 伝道師がリングに上がります。なんと！ 失格！ 『X』はルール1の違反により反則負けです！

1回戦 Dブロック

[勝] 卒業III（ルール違反によりノーコンテスト）[負] X（エックス）

テレ道コラム その参 英語タイトルの愛照夢を和訳して読みとく!!

日本で生まれたヒロインゲームなのに英語タイトルが多すぎる！ というわけで大和魂をもって解釈してみました。

ヒロインドリーム
訳：『夢の女』
解釈 世界中の男が求める理想の女性が、オレが通う高校に転校してきた！ 3年間のうちに恋に落ちてやるぜ。

リフレインラブ
訳：『恋はくり返す』
解釈 そうさ。オレはダメ野郎さ。シオリにふられ、ユイにふられ、サクラにふられ、それでもアヤネに惚れたのさ。

プリンセスクエスト
訳：『姫探し』
解釈 姫～！ どこですじゃ～！ もういいかげんにじいを困らせるのはやめにしてくだされ！ お願いですじゃ。

ドリームジェネレーション
訳：『夢見る世代』
解釈 お～。こんなカワイイ娘が彼女になってくれるなんて。お弁当も作ってくれるしもうサイコー！ はっ夢か。

テレ道 大格言

テレぬなら テルまで待とう ホトトギス

中世日本のテレの大家である徳川家康の俳句。どんなに時間をかけてもテレさせてやるぞ！という決意を歌っている。

はみ出しミニ知識 テレ下分け目の決戦 関ヶ原の合戦

太閤秀吉の死後、テレ道は2つに割れた。東照大権現・徳川家康の東軍と、中国路の覇者・毛利照元の西軍である。両者は秋風吹く関ヶ原で激突した。午前中の戦いは西軍優位で展開したが、午後になると西軍側に寝返りが相次ぎ、結局東軍の勝利で戦いは終わった。結果、毛利照元は「照」の字を没収され毛利「輝」元と改名させられてしまう。

テレ道

大格言

習うよりテレろ

テレを求める心とテレる気持ちは本能が発するもので、誰から教えられるものでもない、ということ。何よりまずはテレることだ。

聖なる夜にふたりきり対決　準決勝 A

ときめきメモリアル VS 同級生2

『ときメモ』は伊集院のパーティで先制だ！　う、ダメです。彼女は友だちの方に行ってしまいました。『ときメモ』の攻撃は不発！　不発です。対して『同級生２』はどういった攻撃にでるのでしょうか。

大技炸裂ぅぅ!!!!　『同級生２』は居眠りしている娘に気遣っています！　なんという高度な技だ。『ときメモ』は耐えられるでしょうか。ちょっと待ってください！　『ときメモ』も大技みたいですよ。雪です！　雪が降ってきました。しかもふたりきり。ふたりで迎えるホワイトクリスマスだぁ～！　『ときメモ』激勝！　大逆転勝利です!!!!

準決勝　Aブロック

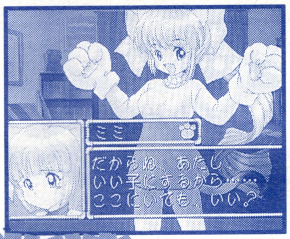
［勝］ときめきメモリアル
（スノーホワイトボム）
［負］同級生2
※『ときめきメモリアル』が決勝進出。

大空に飛び出た小鳥ちゃん対決 準決勝 B

ひざの上の同居人 VS 卒業III

さっそく『卒業III』の生徒が家出しています。ここからどんな攻撃に移るのでしょう？　ちょっと様子を見守りましょう。あ！　説得工作です。生徒に戻るように言っています。このセリフはテレますねえ。『同居人』はたまらずエスケープ！　家出しちゃいました。

しかしアッという間に連れ戻されます『同居人』。しかもネコだ！　ネコにネコが連れられ、おまけに諭されているぞ！　ん？　さらに謝っています。幼女がけなげに謝る強烈な攻撃だぁ!!!!　『卒業III』はこのコンビネーションを返せない！　カウントが入ります…ＫＯです!!



準決勝　Bブロック

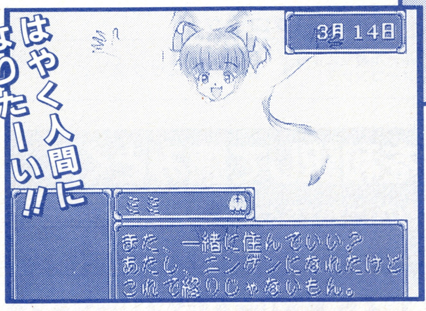
［勝］ひざの上の同居人
（出戻りドライバー'91）
［負］卒業III
※『ひざの上の同居人』が決勝進出。

決勝戦

ファイナルメッセージ対決

ひざの上の同居人 VS ときめきメモリアル

戦前に誰がこの決勝戦のカードを予想しえたでしょうか。一方は優勝候補の筆頭『ときメモ』。もう一方にはまったくのノーマークだった『同居人』が勝ち進んでいます。さあ本命が勝つのか、それともダークホースが歴史をぬりかえるのか。注目の１戦の開始です！　まずはおたがいにらみ合っていますねえ。告白には時間がかかるもようです。



１年が経過して『同居人』がしかけたぁ！　ネコから人間になっても変わらぬ愛を誓っています。すごい！　種族を乗り越えた大技だ！　『ときメモ』はじりじりと後ずさります。おっとまた１年経って『同居人』ふたり目の攻撃だ。『ときメモ』はたまらない。おっと『ときメモ』３年目にようやく反撃！　伝説の樹で告白です。ちょっと反撃が遅かったか。『ときメモ』崩れました!!

8冠トーナメント決勝

［勝］ひざの上の同居人
（トペ・コイシーナ）
［負］ときめきメモリアル
※『ひざの上の同居人』が初代愛照夢8冠王者となる。

閉会の言葉

愛照夢8冠王者は『ひざの上の同居人』に決定！　テレ道を歩むなら絶対にプレイしましょう。そしてみんなでミミちゃんみたいな格好をして、テレながら暮らすのです！　『ひざの上の同居人』をはじめとする8冠統一トーナメント出場愛照夢を制覇すれば、テレ道皆伝までもう一息！　本当に極めた男の姿は次のページにあり!!

はみ出しミニ知識　テレビジョンの発明

今や国民ひとり１台以上普及しているテレビ。表向きはイギリスのベアードが発明したことになっているが、これは真実ではない。もともとは日米英のテレ道の有志たちが開発し「テレビジョン」と名づけたものなのだ。しかし、歴史の表舞台に出ることをいさぎよしとしないテレ道はその功績をベアードに譲り、結果、名前だけが残ったのである。

テレ道を極めたいならば…

3つのおねがいを守ってよ

一、心は常に妄想するべし
ゲームプレイ中は役になりきれ。キスシーンでは、テレビにチューするくらいの妄想が必要だ！

二、嘘、偽りの名を語る これ、すなわち悪なり
ゲームで名前を入力するときは、必ず本名を使え！　もちろん生年月日と血液型も嘘はダメだ。

三、大なる音は 至福のあかしなり
ゲームプレイは、まわりに聞こえるくらい音量を上げろ。ヘッドフォンをするなんて問題外だ。

テレ道 大格言
愛照夢やらずんばテレを得ず

極上の「テレ」を味わいたければ、ヒロインゲームをプレイするのが一番だということ。つまり、「ヒロインゲームを買え！」

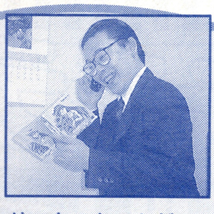
テレ道を極めし男の生活

エリートサラリーマン「漢野照道(かんの てるみち)」。彼は、女にはまったく興味がないと言われていた。しかし、彼はテレ道を極めし者だったのだ。ここに照道の生活を記した書物がある。真実の生活を今、明かそう。

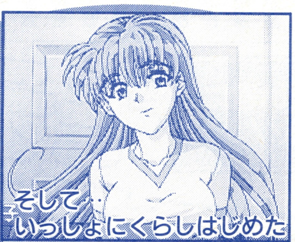
「ルームメイト」はこんなゲームよ！

井上涼子と、ひとつ屋根の下で暮らすゲームだ。セガサターンの内蔵時計と連動して、井上涼子が現実と同じ時間で生活を送る。本当にルームメイトがいるように思えるぞ。

おばさんに女の子を紹介された

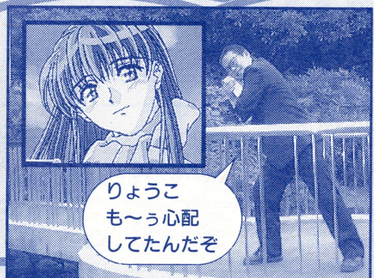


りょうこちゃんが、てるみちくんちにやってきたんだ。



⬆突然いっしょに住むことになった照道さん。いったいどんな人？

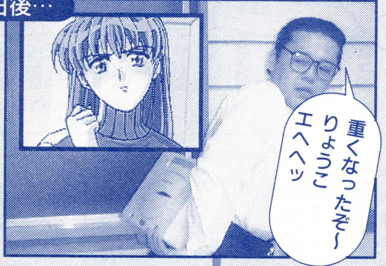
けんかの後は…



⬅けんかして家出してきちゃった。照道さん必死に探して、「心配したぞ」って抱きしめてくれたの。感激！

りょうこちゃんがいえでした。
てるみちくんは、しんぱいだ。

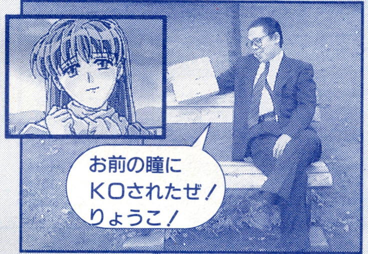
数日後…



⬅風邪ひいて照道さんがベッドまで運んでくれたの。でも「重い」って言うのよ。失礼しちゃう、プンプン。

りょうこちゃんが、かぜひいちゃったよ。
てるみちくんは、おんぶができてうれしそう。

仲直りのデート♥



⬅デート中いきなり告白なんてびっくり。私も照道さんのこと……。

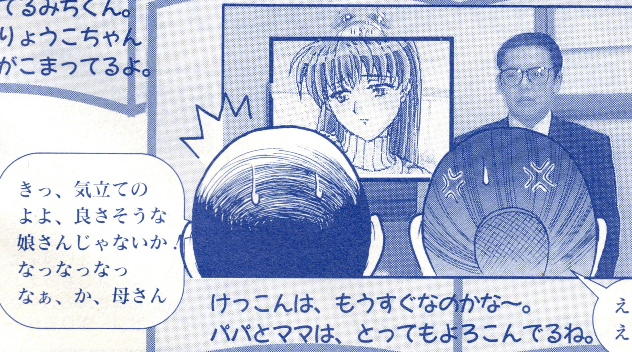
かたをだいてる
てるみちくん。
りょうこちゃん
がこまってるよ。

そしていつものよ～に

しかし！

涼子が俺のことを忘れている…
しかも顔もわかってる…

親にも紹介しました。



⬅両親に紹介するなんて突然なんだもん。気に入ってくれるかしら。

けっこんは、もうすぐなのかな～。
パパとママは、とってもよろこんでるね。

はみだしミニ知識　小中学生のテレクラ通い

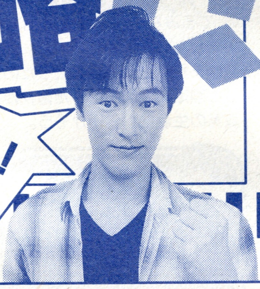
最近の子供がテレを味わえなくなったため、テレを味わう訓練をするテレ倶楽部を作る学校が増えてきた。テレ倶楽部では、ヒロインゲームのプレイから、頬を赤らめるテレる顔を作るための練習や、テレるセリフの声だしをする。しかし、電話を早く取る練習をするカン違いの「テレクラブ」もあり、問題になっている。

それに
くらべて
……

➡女の子にモテない少年が、かっこいいゲームキャラになりきり、モテモテBOYになる挑戦をする。

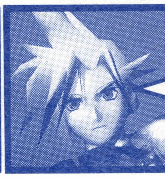
ゲームに出るかっこいい男をまねすれば、モテるに決まってるじゃん。よ～し、ぜ～んぶマネしてモテる男に変身だ！

モテたい君に捧げる!! モテモテBOY ゲームで ナリキリ完全攻略!! 発見だ！



モテないキミはここを読め！　ゲームキャラになりきり、女の子をゲットする方法を教えるぞ！

モテモテBOYの条件 その1 髪型



興味ないけど、黒い髪はヒーローには普通すぎるぜ！

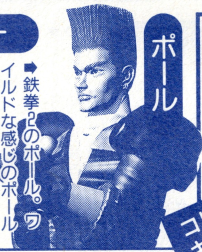
かっこよく変身するパーツとして、まずは髪型を変えなきゃ。髪型がかっこいいキャラっていえば……FFVIIの主人公クラウドだ、強そうだし。他にはどんなキャラがいるか、探してみるぜ。

クラウド

➡FFVIIのクラウド。寝ぐせのようなツンツン立たせた金髪が、童顔のクラウドにピッタリ。ラフな感じの髪型に女の子はクラクラだ。

ジャッキー

➡バーチャファイター3のジャッキー。きれいに立てた短めの金髪が細身の顔にマッチしてグーだ。



ポール

➡鉄拳2のポール。ワイルドな感じのポールらしく、ストレートに立たせた金髪は注目度No.1。女の子はそんな髪型にシビレルゼ！

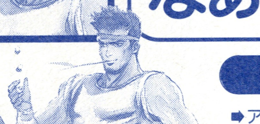
ツンツンとがった金髪だ！

やっぱり、ヒーローは金髪が多いなぁ～。ツンツン立てた髪型も、インパクト充分。よし、この髪型にチェンジだ！

コレに▶キメたぜ

モテモテBOYの条件 その2 アクセサリー

装備できるもんはつけとけって！なぁ少年！



次は…アクセサリーが欲しいな。…う～んたくさんあって難しいぜ。腕輪に手袋だろ、はちまきだろ…おぉっと！はちまきはかっこいい～、これは絶対外せないな。あとは、何があるのかな。

➡サガ・フロンティアのゲン。頭には「はちまき」。足下には、「下駄」。計算されてない、男らしい小道具の使い方がうまい。

ゲン

私の小物の使い方を見習って！

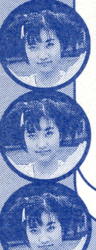
オリヴィエ

➡アンジェリークスペシャル2のオリヴィエ。頭に輝く「王冠」。腕や首には、ヒカリモノの金銀のアクセサリー。女性っぽい小物をセンスよく使っている。

アクセサリーはつけられるだけつけろ！

……ますます分からないぞ。グローブに、ネックレスに、…あぁ～も～。こうなったらヒカリモノにはちまきで、ゲンとオリヴィエのマネしちゃえ。お母さんのアクセサリー借りるぜ！

コレに▶キメたぜ



©1997 スクウェア　イラストレーション／野村哲也　©1996 SEGA ENTERPRISES,LTD.　©1997スクウェア　イラストレーション／小林智美　©1997 KOEI CO.,LTD.　©1994 1995 1996 1998 NAMCO LTD.

はみだしミニ知識　ベストヒーロー名鑑　熱血ヒーロータイプ

どんな危険なことにも全力を傾け、真っ正面から取り組むヤツ。夢とか目的をもっているから、不可能だと知っても最後まであきらめない。そんなところに女の子は魅力を感じる。バツ(ジャスティス学園)は正真正銘の熱血野郎、ただし、口が悪く喧嘩っ早い。レッド(サガ・フロンティア)は正義漢が強く、悲しき過去をもつアクションヒーロー。

モテモテBOYの条件 その3 服

迷った時は、自分の魂を信じてつらぬくまでだ!

残るはメインの服装か〜。ゲームの中のカッコイイ服装っていったら、ジーパンだろ、戦闘服、学生服、道着、ん〜、どれもかっこよくて迷うなぁ〜。よし、どの服が多いのかちょっと調べてみよう。

リュウ

⬅『ストリートファイター』シリーズのリュウ。強いヤツを求め世界中を飛び回る格闘家。厳しい修行の証、「ボロボロの道着」に、女の子がクラッとくる。

八神 庵

怖いか？ククククク…ハーッハッハッハッハッ

➡『KOF'98(ザ・キング・オブ・ファイターズ'98)』の庵(いおり)。ほとんど学生服に見えない服に、長く飛び出すシャツがかっこいい。胸の間からのぞく筋肉に何人もの女の子がKOされた。

南条 圭

➡『女神異聞録ペルソナ』の南条圭。首に巻いている1番マフラーがおしゃれ。中国服のような制服をキチッと着るようなクールさが、魅力の1つ。

伊集院レイ

➡『ときめきメモリアル』の伊集院レイ。1人だけ違う、純白の学生服を着ている。清潔感のある学生服と金髪がとってもよく似合って、女の子の視線を釘付け。

この服の美しさ君には一生分かるまい

キム・カッファン

➡『KOF'98』のキム・カッファン。着ているのは、テコンドーの道着。白地に青い縁どりの道着が、キムの爽やかさをさらにアップさせている。

学ランと柔道着をミックスさせてオレだけのオリジナルをつくるぜ!

ふ〜ん、なるほどゲームの中でかっこいいキャラが着ているのは、道着と学生服が多いのか。よ〜し、それならこの2つを組み合わせてみるぜ!

コレに▶キメたぜ

モテモテBOYの条件 その4 セリフ&アクション

セリフ? アクション? そんなのオレの知ったことじゃねーよ!

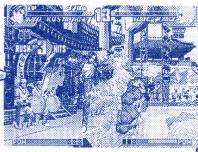
クールだ!

よし、外見はOK。あとはセリフとアクションの中身だ。これはインパクトがあるやつがいいよな。女の子の心に残るような方が、第一印象がイイにきまってるぜ。うん、これで行こう……。

草薙 京

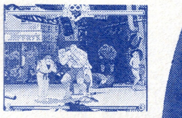
燃えろ!!

➡『KOF'98』の京。常に自信に満ちあふれたクールな高校生。ときおり見せる流し目に、大抵の女の子はクラクラ。ちょっとわがままな性格が、母性本能をくすぐる。



ダン

オラオラオラオラオラドーシタ!



⬅『ストリートファイター ZERO 3』のヘッポコ野郎。だが、セリフのインパクトなら誰にも負けない。

アクションはクールに決めゼリフでバッチリだ!

インパクトっていたらダンか〜。ダンは人気があるけど、モテないよな〜。それだったら、冷静でクールな京の方がモテるよな。そうだよ!クールだよ。クールでモテモテだ。

コレに▶キメたぜ

これで女の子にモテモテだ!

次のページでついにヘンシン!!▶

©SNK 1997, 1998 ©CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED ©1995, 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 ATLUS

はみだしミニ知識 ベストヒーロー名鑑 孤独なニヒルタイプ

寡黙で孤独を好む、どんなトラブルに巻き込まれたとしても1人で勝手に解決してしまうタイプ。何をやっているのか分からない、どこか謎めいたところに女の子がひかれる。アルカード（悪魔城ドラキュラX）は重い宿命を1人で背負う強さと美しさをかね備え、テリー（ドラゴンクエストVI）は力こそすべてだと信じ、世界を1人でさすらう。

これが究極の モテモテBOY!!

モテる要素をすべて吸収した完全体

ゲームから学んだ、モテる男の「外見とセリフ&アクション」のすべてが今の俺に吸収されてるぜ。どうだい？イカすだろ、俺の格好。今の俺には怖いものなどないぜ。街中の女の子が俺にラブラブな姿が目に浮かぶ。今から街でそいつを証明してやる。行くぜ！

アプローチもゲームで学んだ！

出会いから告白までの、すべてのアプローチもゲームから学んだ、完璧のモテモテBOYだ。キミ、俺の横顔どんなかんじだ〜い？

シビレルぜ!!

かわいい女の子をゲットしにいくぜ！

モテモテ BOY・物語

出会いは「曲がり角で偶然」でキメろ！

まてよ。俺には女の子の友達がいないから、まずは出会いはないとな…。そうだ！ いつも下校中に見かけるかわいいあの娘にするぜ。もちろん出会いは「偶然」。ゲームでも偶然の出会いはうまくいくからな。よ〜し、行くぜ！

ゲームから盗め！ モテモテテクニック

偶然の出会い編

●手がふれあう　●間違えて声をかける

普通に生活していて「偶然、女の子に出会う」ことは少ない。でも、偶然に出会ったフリをすれば、どんな女の子とも出会えるんだ。好きな子がよく行く店に、偶然を装って行って「あれ、偶然だなぁ〜」なんて声をかけるきっかけにもなるぞ。

1日目

ココがダメェ〜 決めゼリフもT・P・Oを考えてね！

ダッメェ〜！ 道端で倒れてる人にクールにセリフをキメてどうすんの。もぉ〜。倒れてる人を見たら優しくするのが普通よ。そんなことじゃモテモテBOYなんて、夢のまた夢ね。プンプン。

モテモテBOYナリキリ完全攻略!!

撮影／和田篤志　ヘア&メイク／高橋あかね　モデル／石田鈴奈　桑名翔太郎　スタイリスト／黒田純子　撮影協力／Palats神田店

はみだしミニ知識　ベストヒーロー名鑑　お子様タイプ

見た目が幼く、天真爛漫で物事を素直に考える。ちょっと無理そうな物事にもひたむきに頑張る姿がいじらしく、女の子の母性本能をくすぐる。ピエトロ王子（ポポロクロイス物語）はまさに、素直で天真爛漫。お母さんの心配をする寂しがりや。パラッパ（パラッパラッパー）は、素直だけど、何でもおどりで解決しようとする脳天気な男の子。

2日目

合コンはガンガン盛り上げてキメろ!

昨日のあの娘、逃げるなんて照れなくてもいいのに、かわいいヤツだ。まぁ〜いいか、今日は合コン。分かってるさ、始めは盛り上げて後半はクールにキメる。この落差に、女の子はグッとくるはずっ。準備OK、行くぜ。

ゲームから盗め! モテモテテクニック 合コン編

合コンでは…
- クールにせめろ!
- 笑わせて盛り上げろ!
- 酔いつぶれたフリをして介抱してもらえ!

始めからクールだと、盛り上がった話についていけないぞ。酔いつぶれたフリをして介抱してもらおうなんていうのは、よほどの美男子以外はだらしない奴と思われて終わりだ。盛り上げ役は、あとからクールに夢を語ったりできるから、やっぱり合コンは盛り上げないとね。

ココがダメェ〜

せめて靴くらいはいてね!

もぅ〜サイテ〜。いくら盛り上がったっていっても、机の上に足を乗せるんだもの。それに何で裸足なの? 水虫なら早く治してちゃんと靴ぐらいはいてね。もう〜! プン。

少年が戻ってくるとみんなの姿はなかった……。

ピンチの女の子を助けてキメろ!

俺だけ置いてけぼりかよ。あんな薄情な女の子は悪者に襲われればいいんだ!……そしたら俺が助けてやって、そしてムフフ。

ゲームから盗め! モテモテテクニック ピンチ編

ピンチの女の子を見たら…
- 腕っぷし一番、力で解決!
- 頭脳明晰 頭を使って解決!
- 金持ちの坊ちゃんなら金を使って解決!

ピンチの女の子を見つけたら、チャンスとおもわなきゃ。ここでかっこよく助けてあげれば、女の子のハートはキミのモノだ。でも悪者が襲ってきたとき、財力で解決するのは、お金を渡してる姿が、かっこわるい。頭を使って解決するのは、とっさの時には、間に合わない。やっぱり、力で解決するのがかっこいい。キミの姿に新たに惚れなおしてくれるかもしれないよ。

ココがダメェ〜

その アクセサリーは じゃまね!

私を悪者から守るなんて素敵って思ったのに。そんなにアクセサリーつけてちゃ、勝てないよ。もぉ〜。

しかし家に帰ると1本の電話が…

今日のお礼がしたいので
明日、公園で
待ってます

はみだしミニ知識 ベストヒーロー名鑑 陽気なお笑いタイプ

どんなときでも、陽気で周囲を笑わし、雰囲気をパッと明るくする。でも、いざというときには自分を犠牲にしても、仲間を救うほど正義感が強いところが魅力。上杉秀彦(女神異聞録ペルソナ)は、ライトなノリで周囲を笑わす、ヘボヘボ野郎。ギルガメッシュ(FFVI)は、敵として、主人公を殺そうとして何度も失敗するボケかまし戦士。

3日目

デートは準備万端 バッチリキメろ！

今日はデートだ。モテモテBOYたるもの準備はバッチリぬかりはないぜ。服も着たままだし、あとは、髪をセットすれば準備万端だ。かっこよくキメるぞ！

そして…

ゲームから盗め！ モテモテテクニック デート編

デートするなら…

- 遊園地
- ゲームセンター
- 映画館
- 公園
- 神社

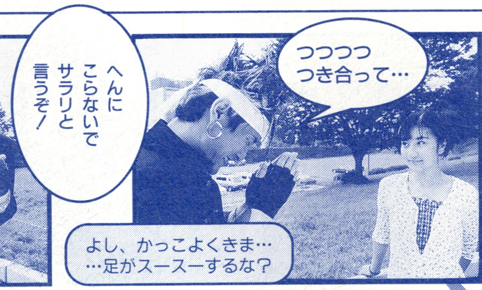
初めてのデートは、遊園地がオススメ。遊べるモノがたくさんあるし、面白かった感想を話題にすれば会話が途切れない。ゲームセンターもテーブルに隣同士で座れば、密着度アップで2人の仲は急接近だ。映画館と公園は、会話を弾ませるのが大変。神社は彼女が神社マニアなら喜ぶけど、普通の子はちょっとね。

ココがダメェ〜 髪型を気にしすぎ 帽子でもかぶってみたらどう？

プン！ 4時間も遅刻して来るってどういうことよ？ 髪型がイマイチきまらない日は、帽子でごまかすってことも覚えて。

告白は かっこよくキメろ！

遅刻はまずかったけど、俺の小意気なジョークのおかげで、いいムードになってきたぜ。今こそ、俺の思いを彼女にぶつけるときだ。今度は、正々堂々キメてやる。ズボンのひもも締めなおして、気合い入れていくぜ！



ゲームから盗め！ モテモテテクニック 告白編

告白するなら…

- 卒業式の日をねらえ
- 転校日前日をねらえ
- 出会った日をねらえ
- 夏休み前日をねらえ

出会ったその日に告白するなんて、はっきりいって無謀な挑戦。卒業式の日は、進路が違うとすぐ破局しちゃうかも。転校日前日なんていうのも、そのあと離ればなれになってうまくいくのかなぁ〜？ 夏休み前日はバラ色の夏休みになるかもしれないし、ダメでも、夏休み中に告白したことを彼女が忘れてれば、もう1回告白できるかもしれないぞ。

ココがダメェ〜 デートの時くらいちゃんとしたズボンはいてね！

もうこれ以上、付き合ってられないわ。わたしトランクスの人は生理的にダメなの。ごめんなさい、さようなら。

はみだしミニ知識 ベストヒーロー名鑑 頭脳明晰ハカセタイプ

頭が良く知識が豊富で、質問にもすぐに答えてくれる。人当たりもよく、みんなの相談役。いざってときに頼れる強さが魅力。シタン先生（ゼノギアス）は、みんなの相談役で、何か隠している謎めいたところも魅力。それと反対なのがエルンスト（アンジェリークシリーズ）。真面目な堅物タイプ。でも恋の話をするとちょっと慌てるかわいい先生。

6タイプ13系統分類

ベストヒロイン名鑑

The Best Heroines Graffiti

ヒロインゲームの主役は、なんといっても魅力的な女の子たち。
そこで、おもなヒロインゲームのヒロインたちをピックアップして、
タイプと系統分けしたうえで紹介。これによって、彼女たちの多彩な特徴が
浮かびあがり、その魅力をもっと深く知ることができるはずだ。

ヒロインゲームの魅力は女の子にあり!!

© 1998 TOSHIBA EMI © 1996 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED. © 1997 SUNSOFT © 1997 フィルインカフェ © 1997 ゼロシステム ©すぎやま現象
©NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス © 1996,1997 ASCII Corp. © 1997 Bits Laboratory
©FUJITSU 1997 REPROGRAMMED ©TAKARA Co.,LTD. 1998

女の子のタイプ別傾向と対策

あらゆるヒロインゲームのヒロインたちを分析調査した結果、大きく6タイプ、細かく13系統に分類できることが判明した。彼女たちの魅力に迫るためにも、まずはその全体像と個々の特徴を知ることが重要だ。

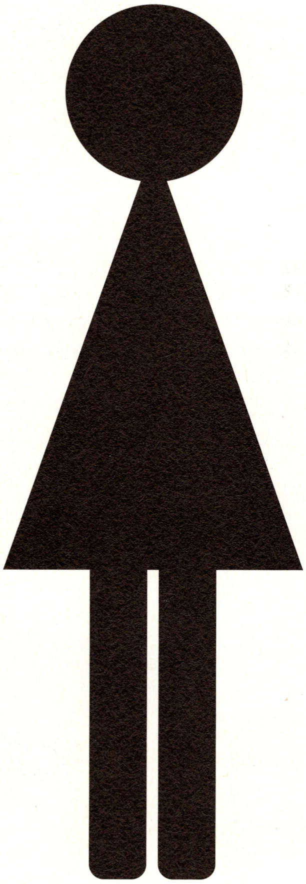
女の子のタイプとキャラクター性

ヒロインゲームの女の子は、ほとんどが以下のタイプと系統のどれかに属する。この分類にしたがって個々のキャラクター性が明確となり、その結果として個々の魅力が引きだされる。

プレイヤーの認識とキャラクター性の関係

状況：ゲームプレイ前 ／ ゲームプレイ中 ／ ゲームプレイ後

キャラクターに対する認識



漠然とした女の子のイメージ

ヒロインゲームにおける女の子のタイプと系統

タイプ1：正統派ヒロインタイプ
系統1：攻略型ヒロイン系
系統2：プレイヤー型ヒロイン系
ゲーム上における実質的なヒロインを指す。成績優秀でスポーツ万能といった、優等生的キャラが多い。→p112

タイプ2：妹タイプ
系統1：お子様系
系統2：妹系
主人公より年下の女の子である場合がほとんど。主人公に対しては、お兄さん的な感情を持つ傾向が強い。→p114

タイプ3：お姉さんタイプ
系統1：お姉さん系
系統2：タカビー系
主人公にとっては姉貴みたいな立場の女の子。実際に年上である場合も多く、尻に敷かれるケースも多々。→p116

タイプ4：アクティブタイプ
系統1：ボーイッシュ系
系統2：コギャル系
明朗な性格で行動的な女の子。このためか、他のタイプと比較して、言葉遣いの荒いキャラが多く見られる。→p120

タイプ5：おしとやかタイプ
系統1：大和撫子系
系統2：文学少女系
比較的性格のおとなしい女の子。箱入りのお嬢様や病弱なキャラ、さらにメガネをかけているキャラが多い。→p122

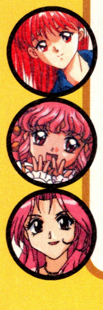
タイプ6：エキセントリックタイプ
系統1：超個性派系　系統2：SF系
系統3：謎キャラ系
上記のどのタイプにも分類されない女の子。そのぶん個々のキャラの個性は、ひときわ強烈なケースばかり。→p124

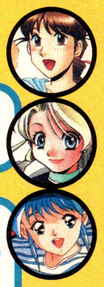
6タイプ13系統の中からお気に入りのキャラを探しだそう

明確な女の子のキャラクター性

プレイヤーの心情：キャラクターを未認識 ／ キャラクターとの出会いによる認識 ／ キャラクターへの感情移入

© 1996,1997 ASCII Corp. © 1997 Bits Laboratory © 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. © 1997 毎日コミュニケーションズ／マーカス © 1998 KONAMI © 1997 RED

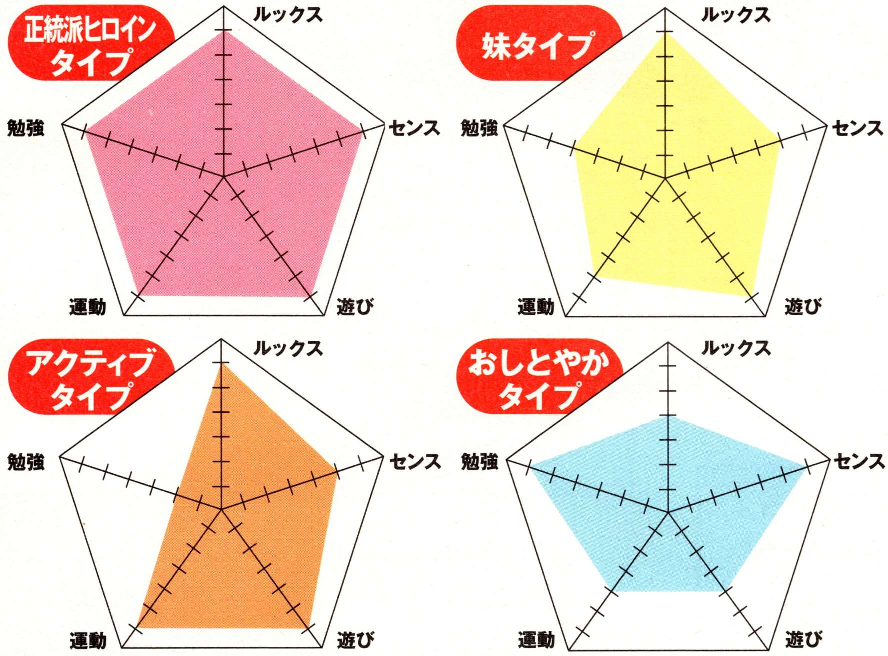




女の子のタイプとプレイヤーの好感度

ヒロインたちから好まれるプレイヤーの傾向は、タイプによってもそれぞれ異なる。そこで下のグラフのように、タイプごとに好まれやすいプレイヤーのパラメーター傾向を示した。

女の子タイプ別／好まれるプレイヤーの傾向



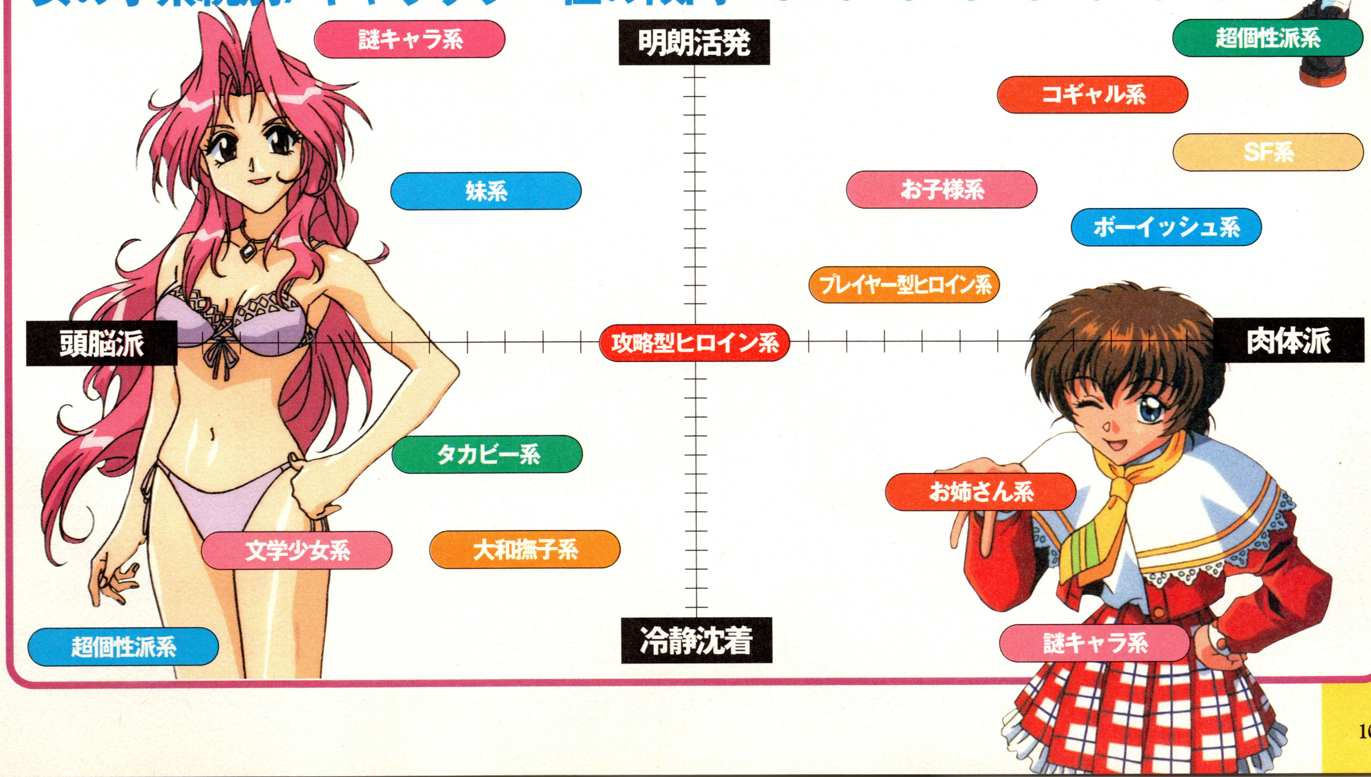
エキセントリックタイプは…

タイプとして分類されているが、個々のキャラの傾向が多種多様すぎるのが特徴。中には、傾向が他のタイプに近いキャラもいる。このため、１つのグラフにまとめられない。

女の子の系統とキャラクター性の傾向

ヒロインたちはタイプの中で２～３の系統に分類され、同じタイプでもキャラクター性ではかなり違った傾向を見せる場合もある。それを具体的にしたのが、下のグラフだ。

女の子系統別／キャラクター性の傾向



タイプ別 美少女相性テスト

君にピッタリの女の子タイプを探そう！

ＳＴＡＲＴの質問からＹＥＳ、もしくはＮＯを選んで進んで行こう。最後にたどり着いたところが、キミと相性の良い女の子のタイプだ。表記のＰ数には、各タイプ別に女の子をたくさん紹介してある。きっとキミのお気に入りが見つかると思うぞ！

YES →（赤）
NO →（青）

START

初恋の相手を覚えている

同性に嫌われている女の子とつきあえる？

人付き合いが苦手な方だ

短気な娘でもそれが愛情表現なら許せる

相手がいる娘には手を出さない主義

自分は体を動かすより頭を使う方だ

愛があれば年の差なんて関係ないと思う

髪はショートよりロングの方が好き

友達と喧嘩したとき自分から謝ることが多い

顔がよければすべてOK！

自分は“こまめ”な方だと思う

目的の為には手段を選ばない

よく食べる女の子は苦手だ

自分はプラス思考な方だと思う

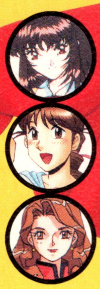
全然趣味の合わない女の子でもつきあえる

彼女の事になると心配性のクセが出る

自分より背の高い女の子はイヤ

占いを信じる方だと思う

人を好きになると周りが見えなくなる



© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. © 1997 毎日コミュニケーションズ／マーカス ©NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス ©GUST CO.,LTD. 1997

- ミーハーな娘にはついていけない
- 友達との約束は必ず守っている
- 自分自身に頼りなさを感じることが多い
- 実はしっかりした人生目標がある
- 人を喜ばせたり楽しませたりするのが得意
- 自分の意見をハッキリ言えない
- 自分を平凡な人間だと思っている
- 赤いバラと白いユリ彼女への贈り物ならバラ
- おとなしい娘より元気のイイ娘の方が好み
- 悩み事を相談できる友人が10人以上いる
- 失ったものに対する未練が強い
- 女友達が5人以上いる
- 自分の外見はけっこういけてる方だ

正統派ヒロインタイプ
P112~P113へ

妹タイプ
P114~P115へ

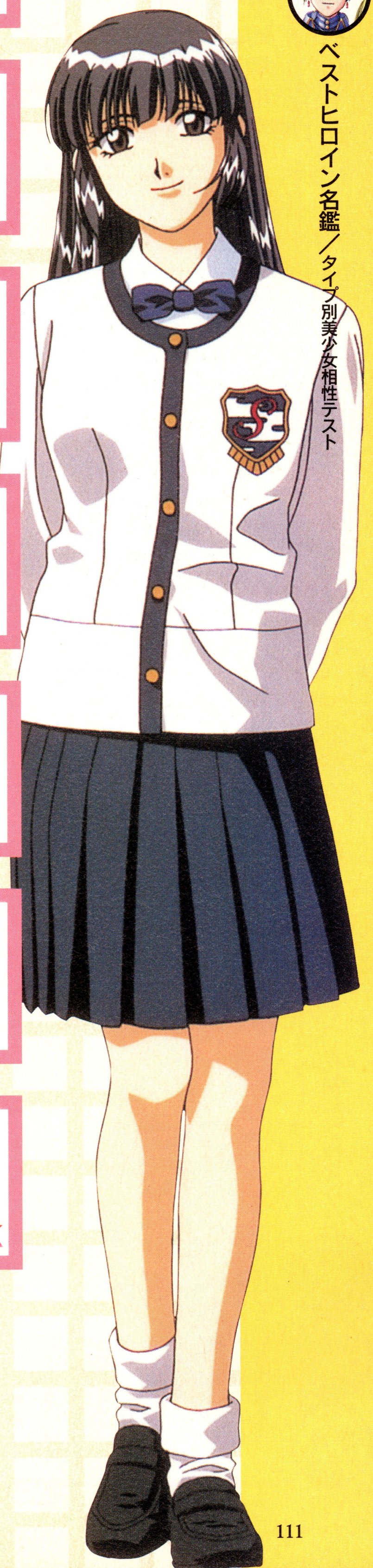
お姉さんタイプ
P116~P117へ

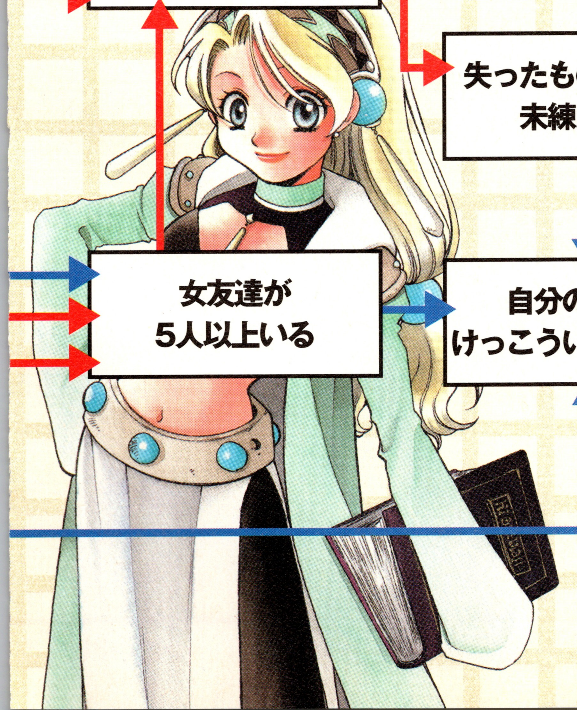
アクティブタイプ
P120~P121へ

おしとやかタイプ
P122~P123へ

エキセントリックタイプ
P124~P125へ

オールマイティタイプ
＊どのページでもOK





タイプ1 **物語のヒロインは彼女たちにおまかせ!!**

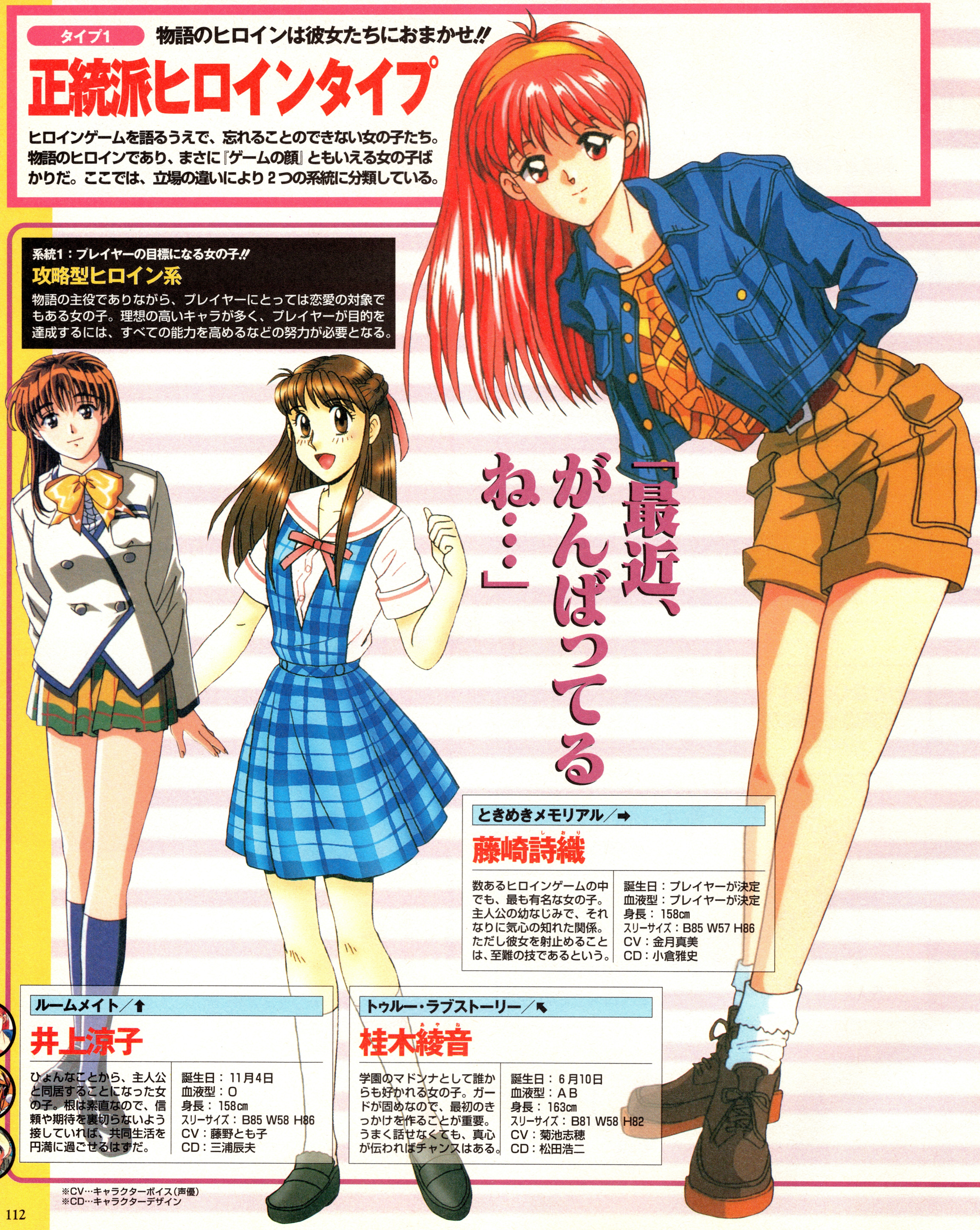
正統派ヒロインタイプ

ヒロインゲームを語るうえで、忘れることのできない女の子たち。物語のヒロインであり、まさに『ゲームの顔』ともいえる女の子ばかりだ。ここでは、立場の違いにより2つの系統に分類している。

系統1：プレイヤーの目標になる女の子!!

攻略型ヒロイン系

物語の主役でありながら、プレイヤーにとっては恋愛の対象でもある女の子。理想の高いキャラが多く、プレイヤーが目的を達成するには、すべての能力を高めるなどの努力が必要となる。



ときめきメモリアル／➡

藤崎詩織（しおり）

数あるヒロインゲームの中でも、最も有名な女の子。主人公の幼なじみで、それなりに気心の知れた関係。ただし彼女を射止めることは、至難の技であるという。

誕生日：プレイヤーが決定
血液型：プレイヤーが決定
身長：158cm
スリーサイズ：B85 W57 H86
CV：金月真美
CD：小倉雅史

ルームメイト／⬆

井上涼子

ひょんなことから、主人公と同居することになった女の子。根は素直なので、信頼や期待を裏切らないよう接していれば、共同生活を円満に過ごせるはずだ。

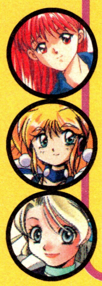
誕生日：11月4日
血液型：O
身長：158cm
スリーサイズ：B85 W58 H86
CV：藤野とも子
CD：三浦辰夫

トゥルー・ラブストーリー／↖

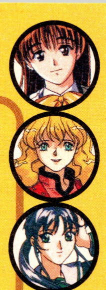
桂木綾音（あやね）

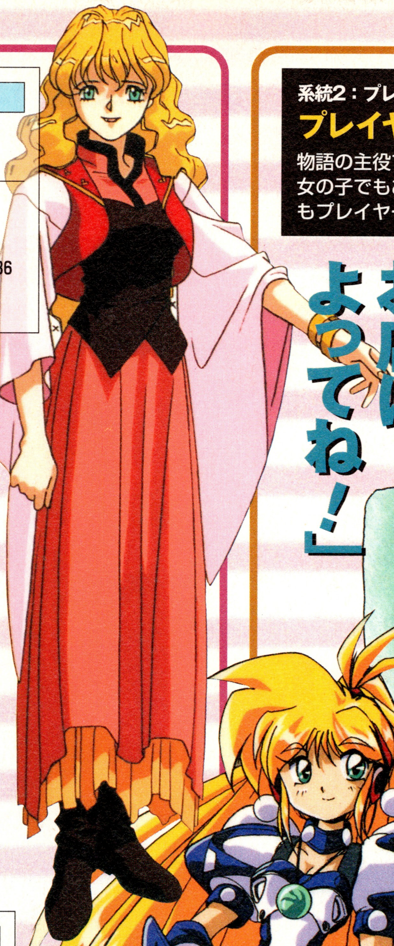
学園のマドンナとして誰からも好かれる女の子。ガードが固めなので、最初のきっかけを作ることが重要。うまく話せなくても、真心が伝わればチャンスはある。

誕生日：6月10日
血液型：AB
身長：163cm
スリーサイズ：B81 W58 H82
CV：菊池志穂
CD：松田浩二



※CV…キャラクターボイス（声優）
※CD…キャラクターデザイン



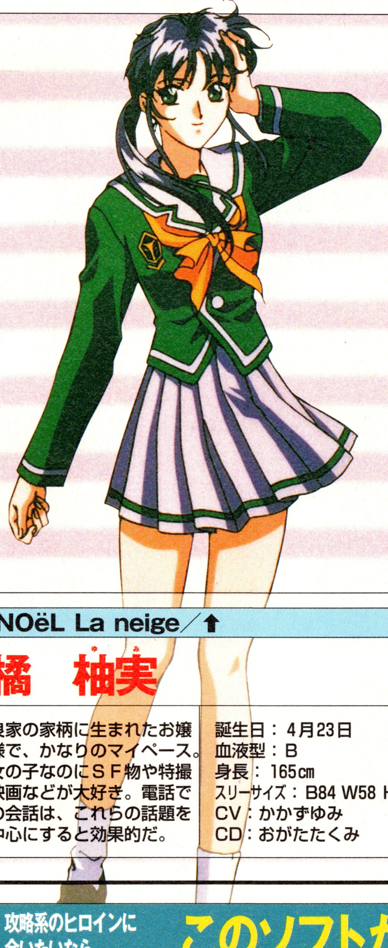


エーベルージュ　スペシャル／➡

ノイシュ・アマルフィ

9歳から10歳までの２年間、学園寮で主人公といっしょに暮らす。12歳まで性別が定まらない種族だが、14歳からの３年間では、見違える美女になる点が見どころ。

誕生日：12月26日
血液型：A
身長：160㎝
スリーサイズ：B85 W54 H86
CV：今井由香
CD：北爪宏幸



NOëL La neige／⬆

橘　柚実

良家の家柄に生まれたお嬢様で、かなりのマイペース。女の子なのにＳＦ物や特撮映画などが大好き。電話での会話は、これらの話題を中心にすると効果的だ。

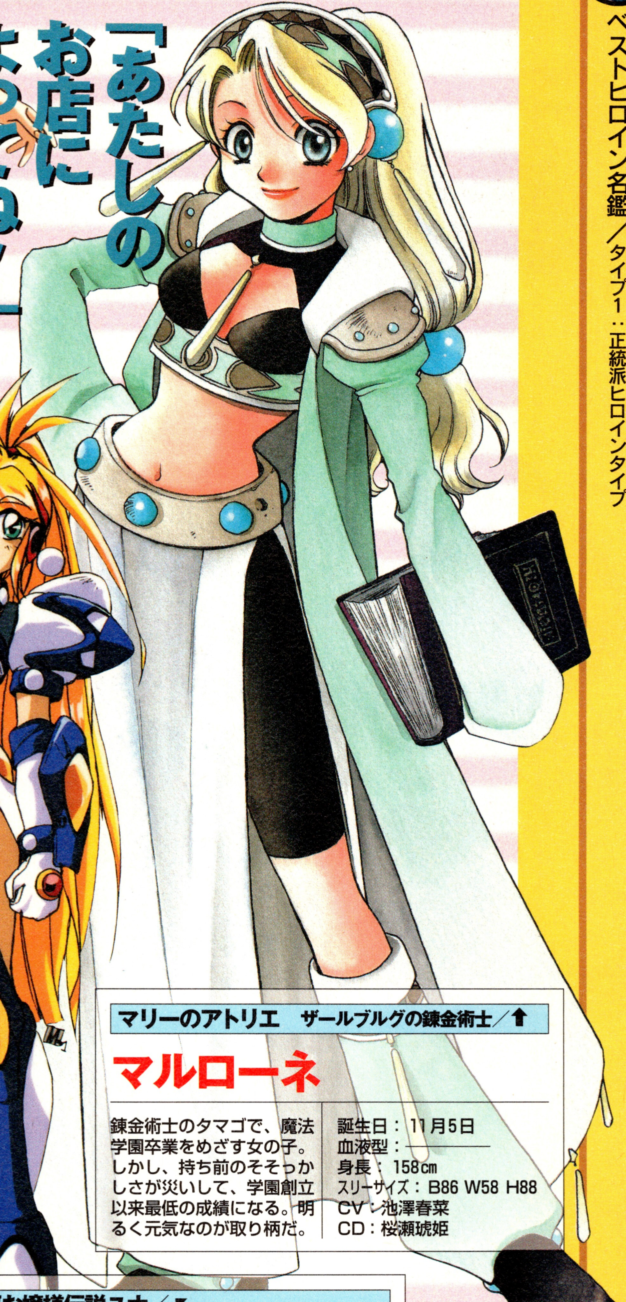
誕生日：4月23日
血液型：B
身長：165㎝
スリーサイズ：B84 W58 H85
CV：かかずゆみ
CD：おがたたくみ

系統2：プレイヤーといっしょに大冒険!!

プレイヤー型ヒロイン系

物語の主役であると同時に、プレイヤーキャラとして操作する女の子でもある。ＲＰＧなどに多く見られ、他のジャンルよりもプレイヤーが接する機会が多いため、感情移入度も高い。

「あたしのお店によってね！」

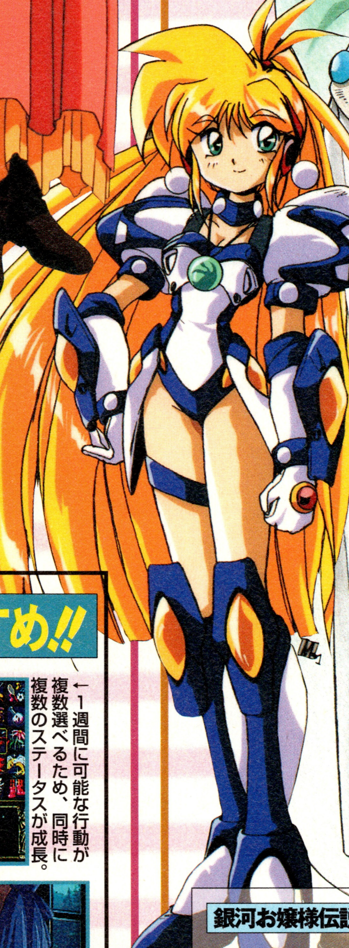


マリーのアトリエ　ザールブルグの錬金術士／⬆

マルローネ

錬金術士のタマゴで、魔法学園卒業をめざす女の子。しかし、持ち前のそそっかしさが災いして、学園創立以来最低の成績になる。明るく元気なのが取り柄だ。

誕生日：11月5日
血液型：
身長：158㎝
スリーサイズ：B86 W58 H88
CV：池澤春菜
CD：桜瀬琥姫



銀河お嬢様伝説ユナ／⬉

神楽坂優奈

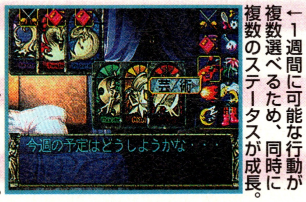
高校生アイドルにして、銀河お嬢様コンテストのグランプリ受賞者。しかもその実体は、宇宙を守る光の戦士というゴージャスな女の子。ただし性格はノー天気。

誕生日：4月17日
血液型：ＡＢ
身長：158㎝
スリーサイズ：B78 W56 H82
CV：横山智佐
CD：明貴美加

攻略系のヒロインに会いたいなら　**このソフトがおすすめ!!**

エーベルージュ

ファンタジー世界を舞台に神話『エーベルージュ』をめぐる物語が展開。主人公になったプレイヤーは、世界を救う『創造魔法』を修得するまでの５年間を過ごす。その間も、たくさん女の子たちとの出会いが楽しめる。



←１週間に可能な行動が複数選べるため、同時に複数のステータスが成長。

タカラ
'97年5月30日発売
セガサターン
恋愛シミュレーション
6800円（税別）

★'98年6月11日に新作『エーベルージュ　スペシャル』（税別5800円）もPS、SSで発売されてるよ！

→デートに誘った女の子からフラレても安心。何度もチャレンジできるのだ。

© 1995　KONAMI ALL RIGHT RESERVED. © 1996,1997　ASCII Corp. © 1996,1997　Bits Laboratory. © DATAM POLYSTAR/VISION WORKS/ROOM　MATE PROJECT.
© 1998　PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © FUJITSU 1997　REPROGRAMMED © TAKARA CO.,LTD. 1998 © GUST CO.,LTD. 1997
© 1998　HUDSON SOFT © 1992,1998　RED

タイプ2 甘えられたい君にピッタリの女の子達をここに紹介！

妹タイプ

女の子の中でも、子供っぽくて放っておけない、幼いイメージを持つ女の子を妹タイプとして紹介。小柄で甘えん坊な女の子と、実の妹のような女の子の二つの系統に分けてみたぞ！

ときめきメモリアル／→

早乙女優美

甘えん坊で子供っぽい女の子。でも、そんな自分の性格に気づいているところもある。おしゃべり好きで元気が良く、誰からも好かれる明るい性格の持ち主。

誕生日：5月16日
血液型：O
身長：155cm
スリーサイズ：B79 W59 H82
CV：よしきくりん
CD：小倉 雅史

「ロリィ、子供じゃないから大丈夫だよ」

みつめてナイト／←

ロリィ・コールウェル

白馬に乗った王子様を夢見る女の子。外見通りの幼い娘だけど、子供扱いされるのを嫌う。主人公のことを王子様のごとく慕うあたりが、可愛らしいところ。

誕生日：11月8日
血液型：O
身長：——
スリーサイズ：B— W— H—
CV：桑島法子
CD：竹浪秀行

プリズムコート／→

岡嶋あかり

小柄で外見も可愛らしいがとても賢い女の子。マンガやアニメが大好きで、元気の良さはピカー。それでいて、皆と仲良しでいたいと思う優しさも持っている。

誕生日：3月3日
血液型：B
身長：153cm
スリーサイズ：B73 W57 H75
CV：荒木香恵
CD：石田敦子

卒業Vacation／←

志村まみ

悩みや挫折とは無縁の世界で育った、とにかく明るい女の子。素直で無邪気だが恐ろしいほどの大食漢。自分を「ちゃん」づけするのも、彼女らしいところ。

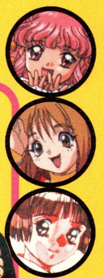
誕生日：1月4日
血液型：B
身長：159cm
スリーサイズ：B82 W59 H83
CV：金丸日向子
CD：小林正之／竹井正樹

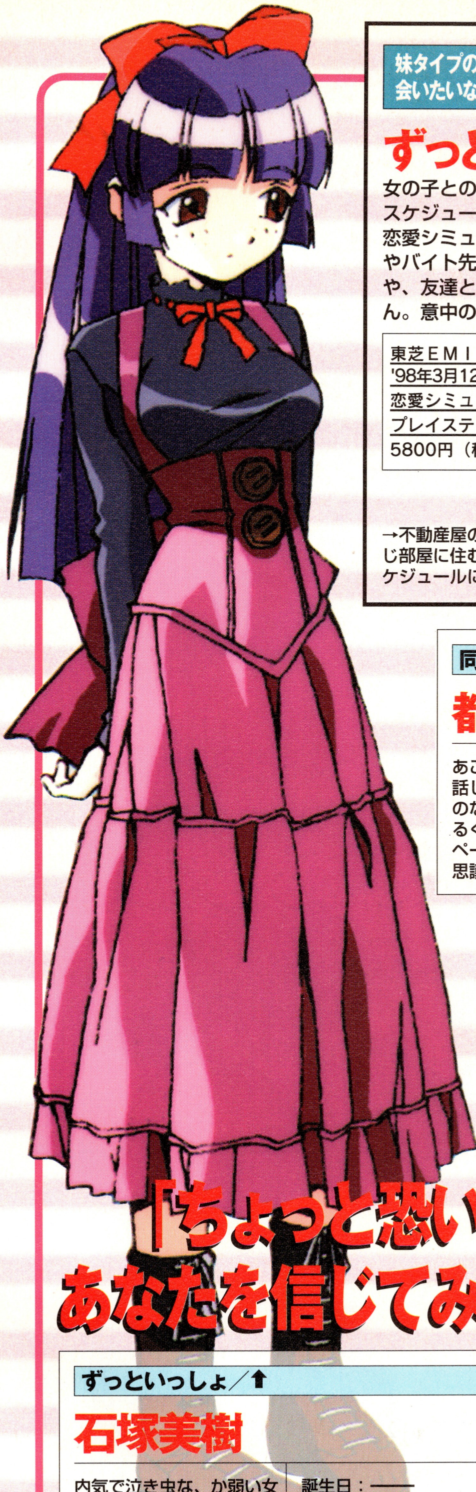
系統3：愛くるしい笑顔と幼さの残る天使

お子様系

甘えん坊でわがままだけど、どこか憎めないのがこの系統のカワイイところ。制服よりもリボンやフリルのついた服装が似合う女の子が多く、年齢が低めなのも幼さの残る特徴の一つだ。

© 1998 KONAMI © 1997 RED
© FPS／中島敦子 1998
© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
© 1997 毎日コミュニケーションズ／マーカス

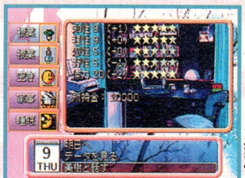




妹タイプのヒロインに会いたいなら **このソフトがおすすめ!!**

ずっといっしょ

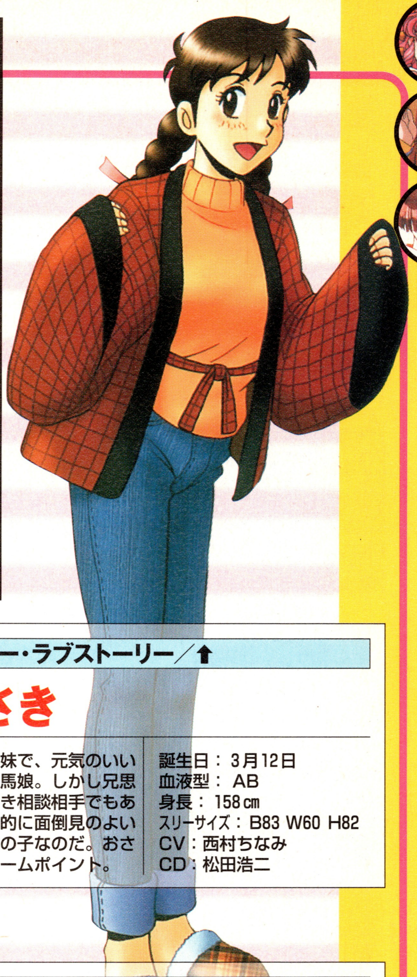
女の子との同居生活の中で、自分のスケジュールを組んでこなしてゆく恋愛シミュレーションゲーム。学校やバイト先で出会う様々な女の子達や、友達とのイベントが盛りだくさん。意中の彼女への告白を目指せ！



←毎月スケジュールを調整する。所属部活動によってパラメータが変化。

東芝ＥＭＩ
'98年3月12日発売
恋愛シミュレーション
プレイステーション
5800円（税別）

→不動産屋の手違いから女の子と同じ部屋に住むことに。家事も当然スケジュールに組みこまれる。



同級生2／⬇
都築こずえ

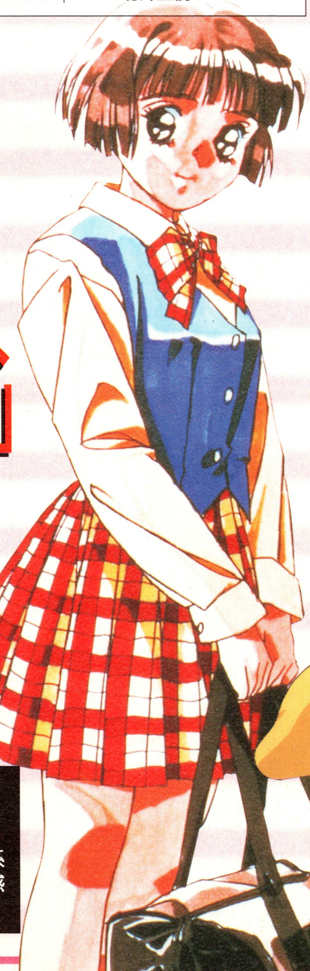
あこがれの主人公に元気に話しかけてくる、くったくのない女の子。無邪気で明るく素直だが、意外とマイペースだったりとどこか不思議な一面を持っている。

誕生日：——
血液型：B
身長：——
スリーサイズ：B— W— H—
CV：吉田古奈美
CD：竹井正樹

トゥルー・ラブストーリー／⬆
みさき

主人公の妹で、元気のいいジャジャ馬娘。しかし兄思いで、よき相談相手でもある。基本的に面倒見のよいできた女の子なのだ。おさげがチャームポイント。

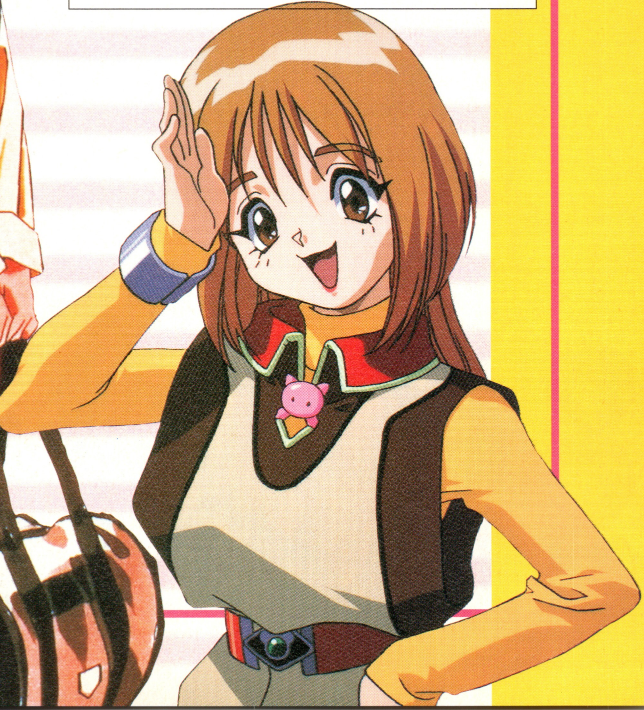
誕生日：3月12日
血液型：AB
身長：158cm
スリーサイズ：B83 W60 H82
CV：西村ちなみ
CD：松田浩二



エーベルージュ　スペシャル／⬇
コー・ダインハート

子供っぽく見える外見とは違って結構しっかり者。小柄な体にぴったりの機敏さを持ち合わせている。いつも明るい笑顔を振りまく、元気いっぱいの女の子だ。

誕生日：5月19日
血液型：O
身長：149cm
スリーサイズ：B78 W55 H78
CV：かないみか
CD：北爪宏幸



「ちょっと恐いけど、あなたを信じてみます」

ずっといっしょ／⬆
石塚美樹

内気で泣き虫な、か弱い女の子。思わず守ってあげたくなるような感じを受けるが実はすごく頑張り屋さん。ちょっとドジだが根は素直な優しい女の子なのだ。

誕生日：——
血液型：——
身長：156cm
スリーサイズ：B93 W58 H81
CV：笠原弘子
CD：渡辺あきお

系統4：一番近くに居てほしい、守ってあげたい存在
妹系

年下なのに面倒見がよく、意外にしっかりしているのがこの系統の女の子達。それでいて、どこか放っておけない雰囲気を感じさせるのも魅力の一つ。そばに居てほしい女の子NO.１！

©1998 TOSHIBA EMI ©1996,1997 ASCII Corp. ©1997 Bits Laboratory
©エルフ 1995 ©BANPRESTO 1997
©FUJITSU 1997 REPROGRAMMED ©TAKARA CO.,LTD. 1998

タイプ3　落ち着いた大人の色気に触れたいなら

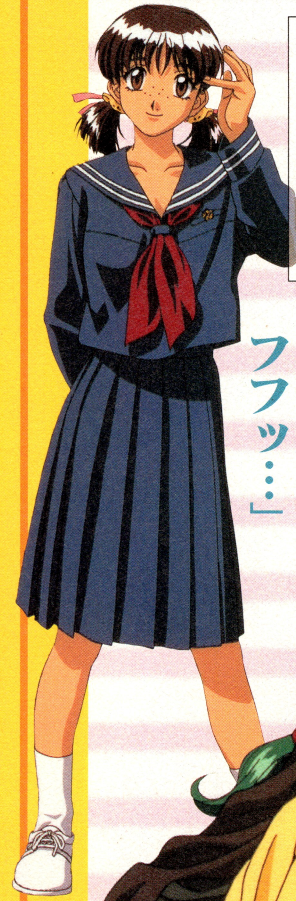
お姉さんタイプ

包容力のある女の子や、主人公を子供っぽく扱う女の子など。ヒロインゲームに登場する年上の女の子や、同年代でも年上っぽい女の子達を集めてみたぞ。

系統1：甘えん坊の君には彼女たちがオススメ！

お姉さん系

お姉さん系には2通りあって、友達感覚で世話をしてくれるタイプと、大人のアプローチで面倒を見てくれるタイプ。どっちにしても、一所懸命な人を見ると、手助けしたくなる性格だ。



センチメンタルグラフティ／←

安達妙子

弟の面倒や、家族の食事をつくる世話好きな女の子。家事全般が得意で、子供と遊ぶのが趣味という優しい子。でも、お化粧やおしゃれをするのは嫌いらしい。

誕生日：1月19日
血液型：A
身長：158cm
スリーサイズ：B84 W59 H86
CV：岡田純子
CD：甲斐智久

「あなたには根性があるわ」

「もう…子供なんだからフフッ…」

ときめきメモリアル／↑

虹野沙希

運動部のマネージャーをやっていて、頑張っている人を見ると応援したくなる性格の持ち主。得意の料理でお弁当をつくってくれたりする世話好きな女の子だ。

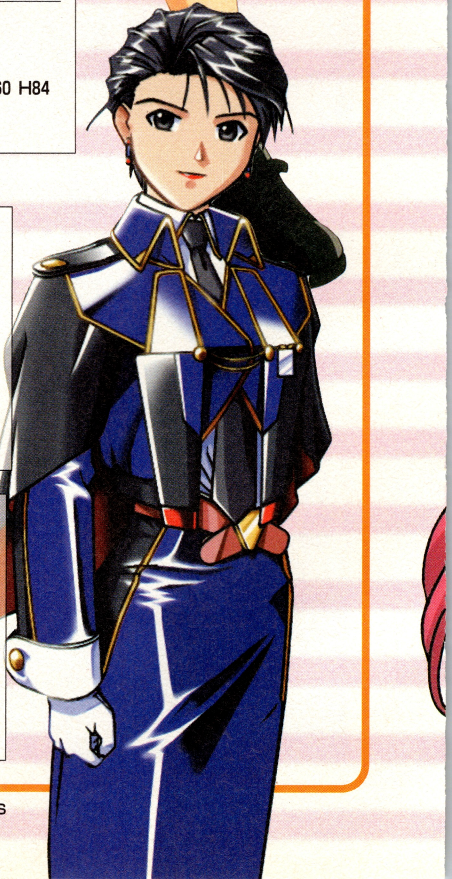
誕生日：1月13日
血液型：A
身長：156cm
スリーサイズ：B82 W60 H84
CV：菅原祥子
CD：小倉雅史

みつめてナイト／←

クレア・マジョラム

酒場でディーラーの仕事をしている、落ち着いた雰囲気を持つ女性。最愛の夫を戦争で失って以来、悲しみに浸りがち。そのどこか陰のある雰囲気が魅力的だ。

誕生日：6月6日
血液型：A
身長：——
スリーサイズ：B— W— H—
CV：井上喜久子
CD：竹浪秀行



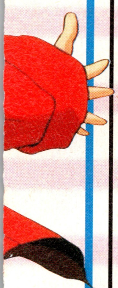
メルティランサー Re-inforce／→

メルビナ・マクガーレン

銀河警察機構の分署長。その肩書きのため、19歳とは思えない気品と威厳を備えている。剣術の腕前も相当なもので、部下の成長を見守るかっこいい女の子だ。

誕生日：——
血液型：——
身長：——
スリーサイズ：B— W— H—
CV：緒方恵美
CD：平田智浩

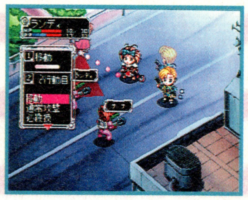
©NECインターチャネル/マーカス/サイベル/コミックス ©1998 KONAMI ©1997 RED ©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 TENKY Co.,Ltd. ©1997 Imagineer Co.,Ltd.



お姉さんタイプのヒロインに会いたいなら **このソフトがおすすめ!!**

メルティランサー Re-inforce

プレイヤーは、地球に派遣された見習いの捜査官「ランディ」。さまざまな事件を解決しながら、一人前の捜査官を目指す育成・戦略シミュレーションゲーム。6人いる先輩女性捜査官との、恋や仕事のイベントが盛りだくさん。クオリティの高いCGと迫力あるバトルシーンは必見だ。



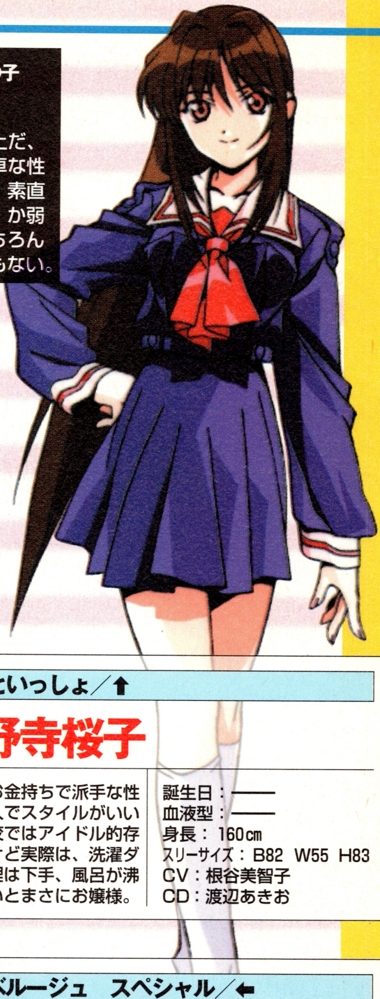
←敵の動きを予測して闘う、戦術先行入力のバトルシステム。

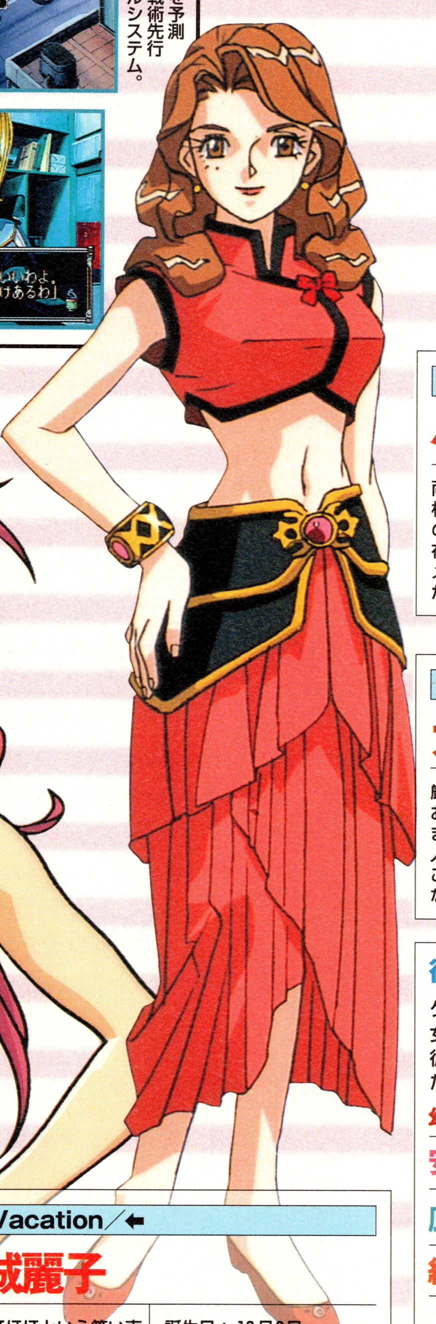
イマディオ
'97年12月4日発売
シミュレーション
プレイステーション
6800円（税別）

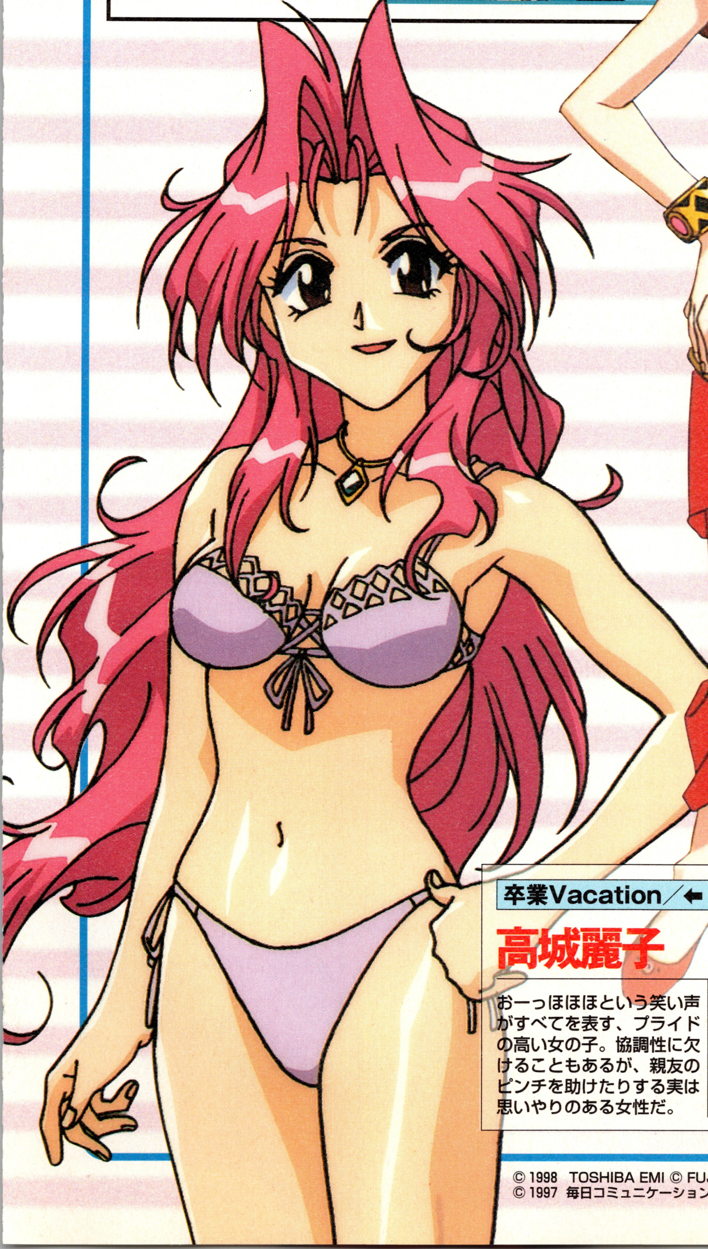
→主人公を、弟みたいに思っていた先輩で従姉のシルビィ。主人公の成長につれ、愛が芽生えはじめる。

系統2：実はテレ屋で素直な女の子
タカビー系

自分の方が相手よりも立場が上だ、という態度で人に接する高飛車な性格。そのふるまいとは裏腹に、素直になれないなど女の子らしい、か弱い面を持っていたりする。もちろんナイスバディなのは言うまでもない。







ずっといっしょ／↑
小野寺桜子

両親がお金持ちで派手な性格。美人でスタイルがいいので学校ではアイドル的存在。だけど実際は、洗濯ダメ、料理は下手、風呂が沸かせないとまさにお嬢様。

誕生日：——
血液型：——
身長：160cm
スリーサイズ：B82 W55 H83
CV：根谷美智子
CD：渡辺あきお

エーベルージュ スペシャル／←
カステル・アンダルシア

厳しくしつけられた良家のお嬢様。世間知らずでわがままだが、どんなことでも人並み以上にこなす。歌うことが好きで将来は歌手になりたいと思っている。

誕生日：11月28日
血液型：O
身長：159cm
スリーサイズ：B85 W54 H85
CV：白鳥由里
CD：北爪宏幸

卒業Vacation／←
高城麗子

おーっほほほという笑い声がすべてを表す、プライドの高い女の子。協調性に欠けることもあるが、親友のピンチを助けたりする実は思いやりのある女性だ。

誕生日：10月3日
年齢：AB
身長：165cm
スリーサイズ：B87 W57 H87
CV：冬馬由美
CD：小林正之／竹井正樹

彼女にするならば幼なじみが一番だね!

ゲームの中でよく登場する、幼なじみという設定の女の子。主役ヒロインの陰に隠れがちだけど、実際彼女にするなら、魅力たっぷりのキャラクターなんだ。彼女たちの魅力をちょこっと調べてみよう。

幼なじみオススメヒロイン

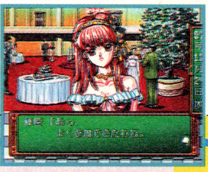
安達妙子 風邪をひいたときに看病してくれる。これだけで普通の男はもう恋のKO状態。

広瀬のぞみ 料理の腕をいかして作ってくれる手作り弁当。これはもう女の子最大の武器だ。

結城　蘭 いつの間にか部屋が掃除してあるなんてちょっと恐いけど、涙ウルウルもんだ。

1番彼女にしにくい幼なじみヒロイン!

藤崎詩織



→男に求めるものが高すぎ。お眼鏡にかなわなければ、幼なじみだろうがこの通り。

© 1998 TOSHIBA EMI © FUJITSU 1997 REPROGRAMMED © TAKARA CO.,LTD. 1998
© 1997 毎日コミュニケーションズ/マーカス

ベストヒロイン名鑑：特別企画

日本人の心

和服のすすめ

「和服」。なんと響きのイイ言葉だろう……。日本人に最も似合う服であり、着るだけで清楚な雰囲気を醸し出す。ここでは、そんな和服美人をゲームの中から集めてみたぞ。

和服はいいのだ!!

イキナリ「和服はイイ」と言っても戸惑う読者もいることだろう。そんな読者のために「和服のイイところ」を簡単にまとめてみた。これを読んで、和服ならではの良さを感じ取ってほしい。三番目はちょっと大人の条件だがな……。

これが和服のイイところ

一、凛とした雰囲気がイイ!!

二、清楚な雰囲気がイイ!!

三、下着を付けないところがイイ!!

振り袖

これぞ和服の代表格!!

和服と言えば大半の人がこの振り袖を思い浮かべるだろう。日本人の白い肌に鮮やかな柄が映え、女性らしさを存分に引き出してくれる服装だ。ご飯三杯はイケル。

振り袖が似合う条件

一、髪が長い（髪を結えるから）

二、色白である

「和服を着ると、心が落ちつきますね」

北条綾乃
フォトジェニック

先陣を切るのは『Photo Genic』の北条綾乃さん。振り袖だけでもイイのに、さらに日傘というのがポイント高し!!

碧川涼（みどりかわりょう）
NOëL La neige

涼の振り袖は朱色を基調とした色彩が、大人の女性の雰囲気を醸し出している。キリッとした表情も実にイイ。

如月未緒（きさらぎみお）
ときめきメモリアル

『ときメモ』からは如月さんが登場。和服に眼鏡というのが、また奥が深くてイイ。髪を結っているのもマル。

浴衣

日本の夏の風物詩!!

夏の花火と水風船とくれば浴衣しかないだろう!!（←意味不明）あ、それと線香花火も。まあ、浴衣は薄着なとこらがイイね。風呂上がりなら満点でしょう。

浴衣が似合う条件

一、風呂上がりである

二、痩せている

藤倉桃子
QUIZなないろDREAMS

実は幽霊という彼女。幽霊に浴衣というのもベストマッチでイイ感じだ。アサガオの柄もすっきりしていてイイ。

「夏の夜を過ごすには浴衣ですね」

青木桃子
フレンズ

ちょっと年上のお姉さんの桃子さん。手に持った風車が子供のような雰囲気を漂わせ、何とも言えないものがある。

和服でアチョーッ!!

和服をまとい舞うように戦う少女たち

和服をまとって戦う姿は何と美しいことだろう。ここでは、そんな和服ファイターたちを紹介していこう。はかま系が多く、さすがに振り袖で戦う子はほとんどいないのが残念だ。

ナコルル
サムライスピリッツシリーズ

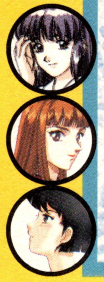
アイヌの民族衣装を身にまとい自然を守るため戦う少女。白と赤のコントラストがイイ。

ほくと
ストリートファイターEX

はかま姿に結った髪がオッケーなほくと。すっきりした顔立ちには和服が似合う。

早乙女椿
ファイティング武術

椿はたすきとはちまきがアクセントになっている。こんな人に寝技かけられたい……。



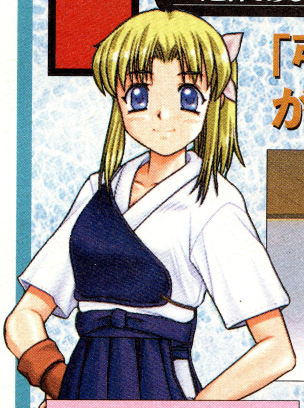
はかま

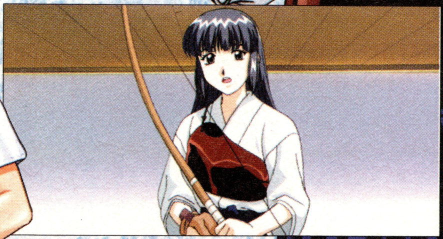
女性の清楚さを際立たせる

白と黒のコントラストが清潔さや清楚さをより際立たせるはかま。巫女さんの朱色と白の組み合わせもイイ感じだ。と言う訳で、右に巫女さんを大集合させてみたのだ。

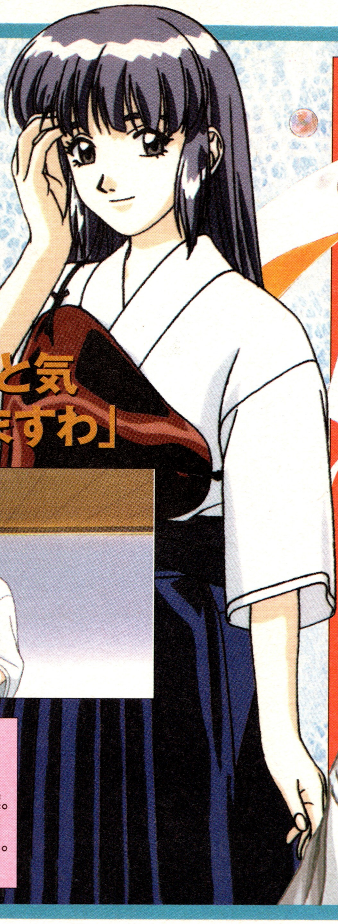
はかまが似合う条件

一、黒髪である!!（でも金髪も可）
二、色白である!!





「弓道着を着ると気が引き締まりますわ」



宮内レミィ
To Heart

レミィの特徴は何と言っても金髪であるということ。いかにも胸当てがきつそうだが、それもまた魅力的だ。

綾崎若菜
センチメンタルグラフティ

和服美人の典型のような若葉。色白な肌に黒髪。しかも大和撫子の性格と文句なしですな。ご飯五杯はいけます。

巫女さん

星華
火魅子伝　恋解

清楚な巫女さんの割にはなぜかお色気満点の星華。おおっ、よく見たらボインボイン（死語）ではないか……。

草薙忍
トゥルー・ラブストーリー

神社で巫女さんのアルバイトをしている忍。合気道部に所属しており、ゲーム中何度も和服姿を見せてくれる。

賀茂桐子
久遠の絆

桐子のは非常にシンプルな巫女装束だ。ちなみにこのゲームでは、振り袖や十二単といった様々な和服が登場する。

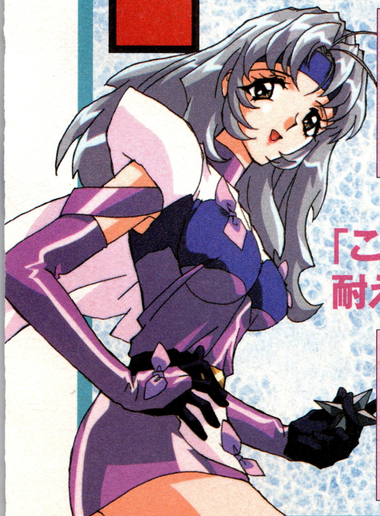
くの一

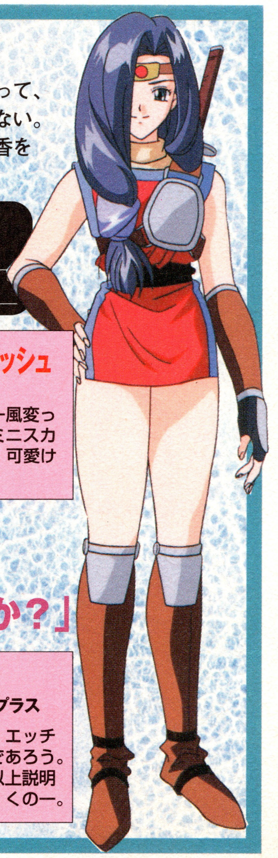
妖しい色香を放つ忍び装束

くの一の武器は色香である。したがって、忍び装束は露出度が高くなくてはならない。清楚なイメージの和服の中にあって色香を漂わせる忍び装束もまたイイものだ。

忍び装束が似合う条件

一、せくしぃーである
二、剣術、格闘技に長けている





クミン・ケイパーブッシュ
ネクストキング

胸当てが付いている一風変った忍び装束。しかもミニスカートである!!　まあ、可愛ければイイか……。

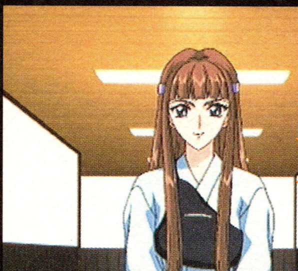
「この色香に耐えられますか？」

遠野深雪
あやかし忍伝くの一番プラス

ウム、皆まで言うな。エッチであると言いたいのであろう。その通りじゃ。これ以上説明もいるまい。これぞ、くの一。

和服が最も似合う女性は!?

ここまで色々な和服美人を紹介してきたが、個人的にはゲーム中に振り袖と弓道着を見せてくれた「碧川　涼」が最も和服の似合う女性だと思った。みなさんはどの和服美人が気に入ったかな？



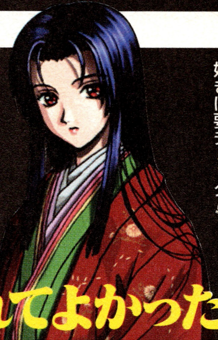
→この弓道着姿も捨てがたい。やはり日本人は和服が一番なのだ!!

和服美人は **碧川涼** さん に決定!!

まとめ

ゲームの中から和服キャラを探してみると意外に数が多かった。この調子でバンバン和服美人を登場させたヒロインゲームを作ってほしいものだ。和服は日本人の心なのだから。

誰か平安時代の恋愛ゲームとか作ってくれないだろうか……。



←『久遠の絆』は江戸、平安時代の和服が登場する。和服好きは要チェック!!

日本人に生まれてよかった!!

© 1998　PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©SUNSOFT/フェルインカフェ/ゼロシステム/すぎやま現象 © 1995　KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM CO.,LTD.　1996. ALL RIGHTS RESERVED ©フェアリーテール/NECインターチャネル ©ARIKA CO.,LTD.　1998. ©CAPCOM CO.,LTD. 1998　ALL RIGHTS RESERVED. ©SNK　1998 © 1997　KONAMI ALL RIGHS RESERVED. ©Leaf ©NEC インターチャネル/マーカス/サイベル/コミックス イラスト/甲斐智久 ©HAKUHODO/AMUSE/RED © 1996　ASCII CORP./Bits Laboratory © 1998　FOG ©PLEX ©BANDAI・MARS　1997 © 1998　Shoeisha Co.,Ltd./Sugeeya/ZERO SYSTEM

タイプ4 明るい元気娘にふりまわされたい！

アクティブタイプ

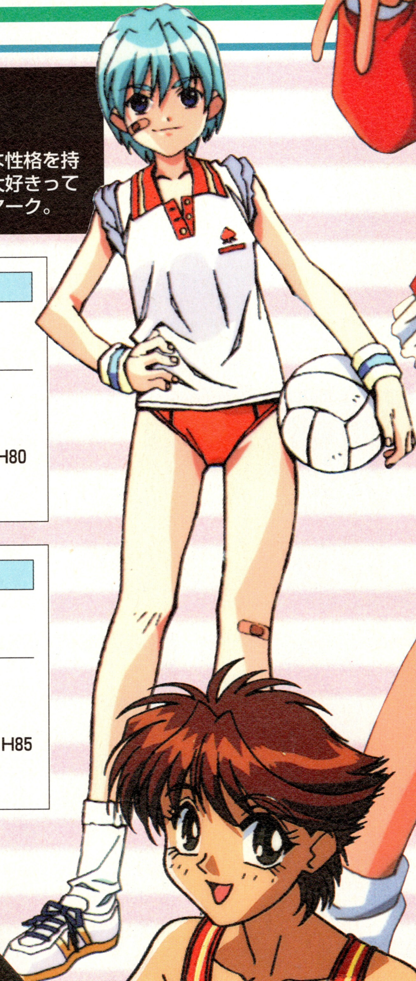
デートのときも主導権を握り男の子をふりまわすような行動派。静かにしているのが苦手で、頭で考えるよりは、持ち前の行動力を生かし突き進むタイプ。反面、「花が好き」なんていういじらしい面もある女の子達だ。

「今日はサイコーだったね　またいっしょに来よう」

系統1：メチャメチャパワフル運動神経抜群！

ボーイッシュ系

明るく活発で、誰でもすぐに友達になれるような性格を持ってる女の子。運動神経もいい方で、スポーツ大好きっていう女の子も多い。ショートカットがトレードマーク。



ずっといっしょ／➡

並木智香

裏表のない、真っ直ぐな性格。その恐いもの知らずの大胆な行動は、先が読めない。豪快かつ大雑把で服装からも、おしゃれにまったく興味がないのがわかる。

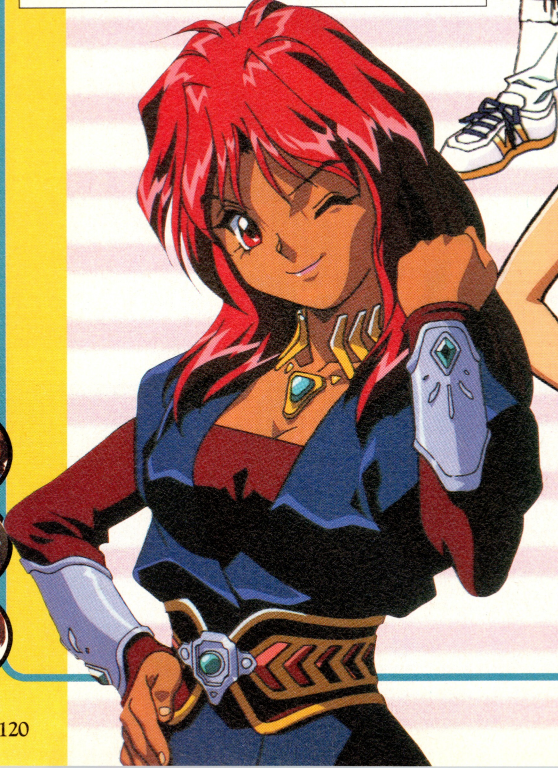
誕生日：——
血液型：——
身長：164cm
スリーサイズ：B79 W58 H80
CV：折笠愛
CD：渡辺あきお

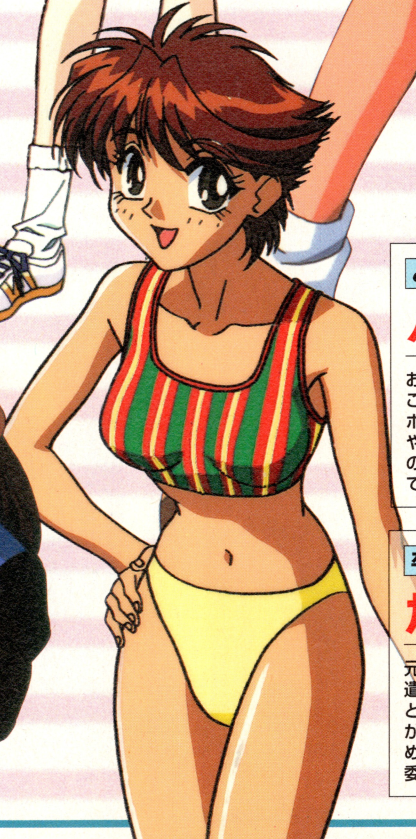
エーベルージュ　スペシャル／⬇

リンデル・ファルケン

ワイルドな魅力あふれる武術魔法が得意な女の子。負けず嫌いで「女のくせに」と言われるのが大嫌い。物事にあまりこだわらない性格で、いつも明るく元気。

誕生日：4月4日
血液型：A
身長：161cm
スリーサイズ：B85 W57 H85
CV：三石琴乃
CD：北爪宏幸





みつめてナイト／⬆

ハンナ・ショースキー

お調子者でけっこう無茶なこともする活発な性格。スポーツだったら、見るのもやるのも好きな健康的な女の子。同じ体を動かすことでもダンスは苦手だ。

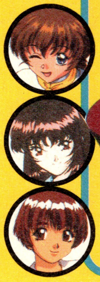
誕生日：8月1日
血液型：O
身長：——
スリーサイズ：B— W— H—
CV：岡田加奈子
CD：竹浪秀行

卒業Vacation／⬅

加藤美夏

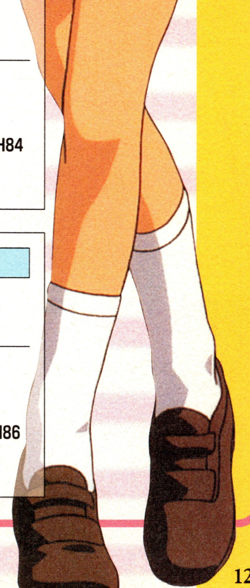
元気でハキハキとした言葉遣いをする女の子。よく早とちりでトラブルを起こすが、人から慕われているため愛嬌ですまされる。学級委員もやっているのだ。

誕生日：7月23日
血液型：A
身長：162cm
スリーサイズ：B83 W56 H85
CV：嶋方淳子
CD：小林正之／竹井正樹



© 1998 KONAMI © 1997 RED ©FUJITSU 1997 REPROGRAMMED ©TAKARA CO., LTD. 1998 © 1998 TOSHIBA EMI © 1997 毎日コミュニケーションズ/マーカス

「かわいい明日香ちゃんといっしょで楽しいでしょ」



系統2：ノリがよくてファッションセンスが光る!

コギャル系

流行に敏感で、おしゃれには人一倍うるさい女の子。怒られてもすぐ忘れる調子のいい性格。遊ぶことに関しては一所懸命だが、「実は寂しがりや」というのがこのタイプの特徴だ。

ときめきメモリアル／←

朝日奈夕子

彼女は最新の流行を追っかけてるため、いつもバタバタ忙しそう。学校はちょっとおざなりで遅刻しがち。デートや、遊びのときも遅刻してくるのはなぜだ？

誕生日：10月17日
血液型：B
身長：159cm
スリーサイズ：B85 W60 H86
CV：鉄炮塚葉子
CD：小倉雅史

トゥルー・ラブストーリー／↑

天野みどり

青空高校に通う、ちょっとノー天気な女の子。遅刻が多く、勉強嫌い。流行には敏感だけど、蛇を飼いたいとか、格闘ゲーム好きなど、ちょっと変わってるぞ。

誕生日：11月2日
血液型：B
身長：160cm
スリーサイズ：B88 W58 H86
CV：池澤春菜
CD：松田浩二

NOëL／↑

清水代歩

男女交際にとっても積極的な女の子。おしゃれや買い物、ぬいぐるみ集めが好きなところは、今時の女子高生。ただ、とっても飽きっぽい性格がたまにキズ。

誕生日：10月9日
血液型：O
身長：162cm
スリーサイズ：B82 W56 H84
CV：桜井智
CD：阿部恒

センチメンタルグラフティ／↗

星野明日香

流行ものはすべてチェックするミーハーな女の子。クレーンゲームが大得意。学校の成績はいっつも赤点ギリギリだけど、アイドルになりたいと思っている。

誕生日：6月21日
血液型：B
身長：153cm
スリーサイズ：B80 W60 H86
CV：岡本麻見
CD：甲斐智久

ボーイッシュなヒロインに会いたいなら このソフトがおすすめ!!

みつめてナイト

プレイヤーは傭兵となり、恋あり戦闘ありの3年間を送る純愛SLG。目的は2つ。ナイトの最高位を目指すことと、好きな女の子と結ばれること。うまく2つを両立させて、一人前の男を目指そう。

←日頃の育成がものを言う戦闘。デートばかりしてると痛い目を見るぞ。

コナミ
'98年3月19日発売
純愛シミュレーション
プレイステーション
6800円（税別）

→16人もいる女の子との出会いは突然やってくる。女の子の個性に合わせてアプローチの方法を変えよう。

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. © 1996, 1997 ASCII Corp./Bits Laboratory © NECインターチャネル/マーカス／サイベル／コミックス © 1996 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED. © FUJITSU 1997 REPROGRAMMED © TAKARA CO.,LTD. 1998

タイプ5　キミの落ちついたものごしが、ボクらの心をいやしてくれる…。

おしとやかタイプ

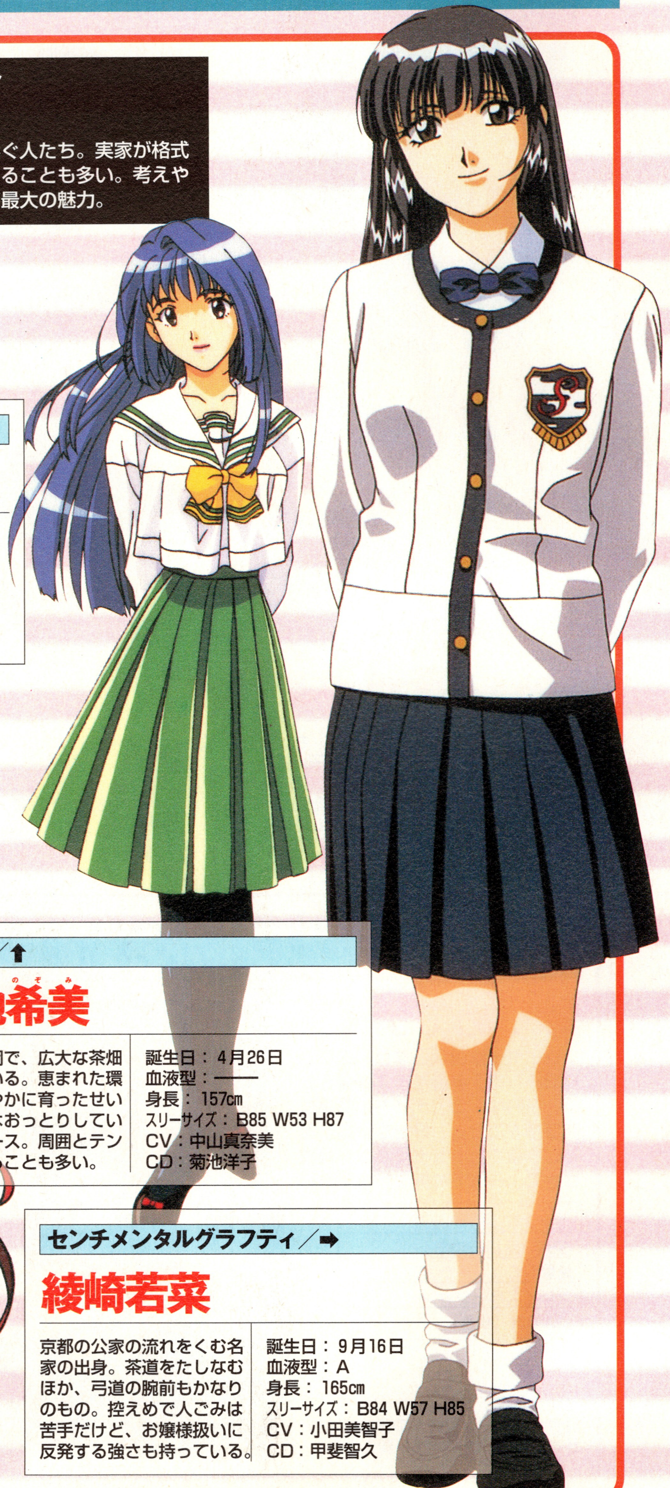
『もの静か』『女性らしい』という表現がピッタリくるタイプのヒロインたち。おとなしい女の子と思われがちだけど、実は芯の強いしっかりものでもある。優等生が多いのも特徴だぞ。

系統1：昔かたぎがチャームポイント！

大和撫子系

古きよき日本の伝統を、今に受け継ぐ人たち。実家が格式の高い家柄や、お金持ちだったりすることも多い。考えや行動がちょっと古風だけど、そこが最大の魅力。

「どうかよろしくお願いします…」



フォトジェニック／←

北条綾乃

典型的なお嬢さまタイプだけど、まわりから大事に扱われすぎるのを気にしている。絵を描くのが趣味で、よくスケッチに出かけている。好きなものはお茶。

誕生日：――
血液型：A
身長：159cm
スリーサイズ：B84 W59 H86
CV：笠原弘子
CD：すぎやま現象

卒業III／↑

菊池希美

実家は静岡で、広大な茶畑を営んでいる。恵まれた環境でのびやかに育ったせいか、性格はおっとりしていてマイペース。周囲とテンポがずれることも多い。

誕生日：4月26日
血液型：――
身長：157cm
スリーサイズ：B85 W53 H87
CV：中山真奈美
CD：菊池洋子

卒業Vacation／→

横山めぐみ

実家が神社なので、巫女さんもしている正統派の大和撫子。ひかえ目な性格で、趣味も茶道や生け花など、静かに落ちついてたしなむものが中心になっている。

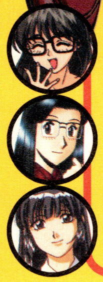
誕生日：11月17日
血液型：O
身長：168cm
スリーサイズ：B89 W59 H86
CV：山崎和佳奈
CD：四季童子／小林正之

センチメンタルグラフティ／→

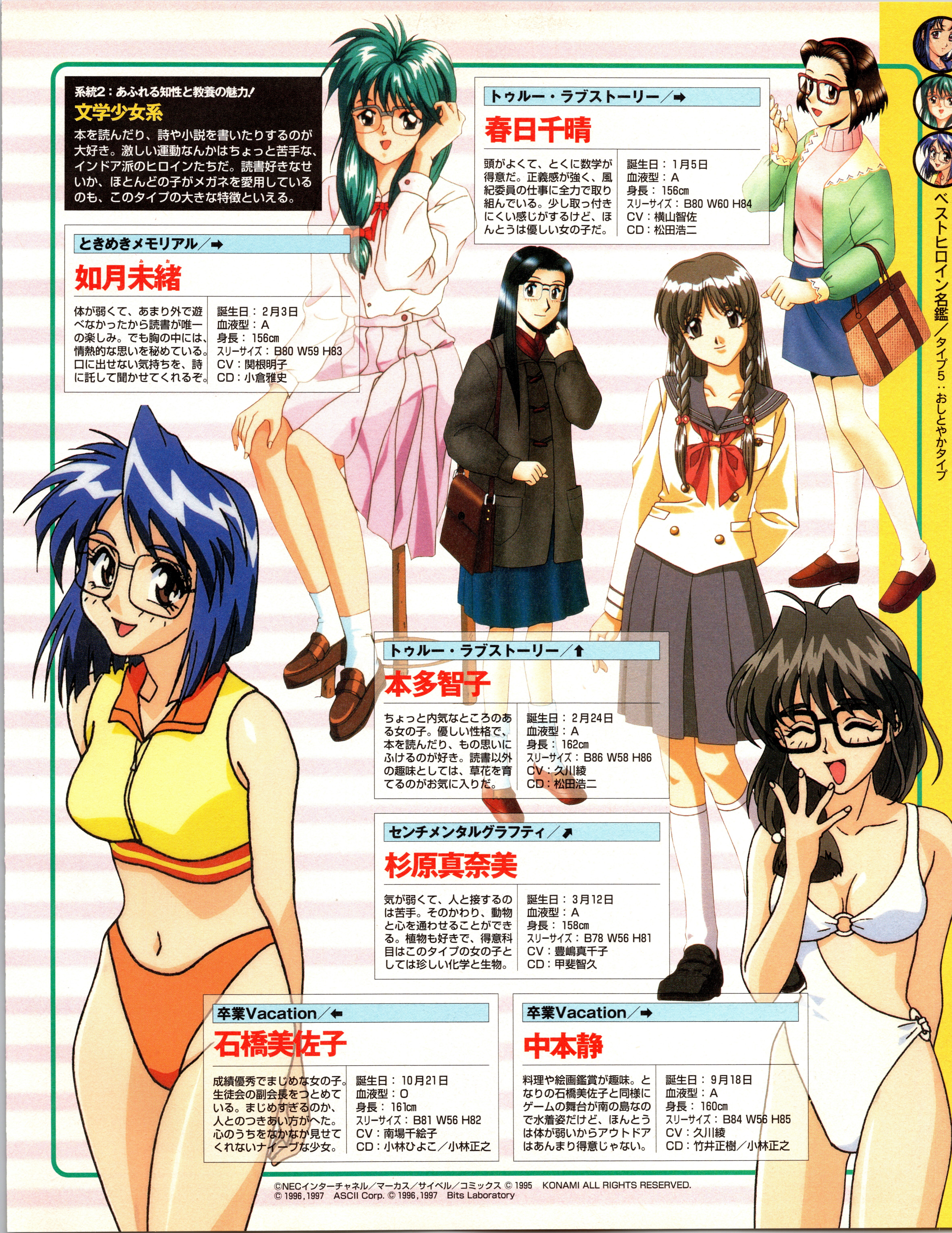
綾崎若菜

京都の公家の流れをくむ名家の出身。茶道をたしなむほか、弓道の腕前もかなりのもの。控えめで人ごみは苦手だけど、お嬢様扱いに反発する強さも持っている。

誕生日：9月16日
血液型：A
身長：165cm
スリーサイズ：B84 W57 H85
CV：小田美智子
CD：甲斐智久



© 1997 SUNSOFT © 1997 フィルインカフェ © 1997 ゼロシステム ©すぎやま現象
© 1997 MARCUS・WESTONE・SHOGAKUKAN PRODUCTION © 1997 毎日コミュニケーションズ／マーカス



系統2：あふれる知性と教養の魅力！

文学少女系

本を読んだり、詩や小説を書いたりするのが大好き。激しい運動なんかはちょっと苦手な、インドア派のヒロインたちだ。読書好きなせいか、ほとんどの子がメガネを愛用しているのも、このタイプの大きな特徴といえる。

トゥルー・ラブストーリー／➡

春日千晴

頭がよくて、とくに数学が得意だ。正義感が強く、風紀委員の仕事に全力で取り組んでいる。少し取っ付きにくい感じがするけど、ほんとうは優しい女の子だ。

誕生日：1月5日
血液型：A
身長：156cm
スリーサイズ：B80 W60 H84
CV：横山智佐
CD：松田浩二

ときめきメモリアル／➡

如月未緒

体が弱くて、あまり外で遊べなかったから読書が唯一の楽しみ。でも胸の中には、情熱的な思いを秘めている。口に出せない気持ちを、詩に託して聞かせてくれるぞ。

誕生日：2月3日
血液型：A
身長：156cm
スリーサイズ：B80 W59 H83
CV：関根明子
CD：小倉雅史

トゥルー・ラブストーリー／⬆

本多智子

ちょっと内気なところのある女の子。優しい性格で、本を読んだり、もの思いにふけるのが好き。読書以外の趣味としては、草花を育てるのがお気に入りだ。

誕生日：2月24日
血液型：A
身長：162cm
スリーサイズ：B86 W58 H86
CV：久川綾
CD：松田浩二

センチメンタルグラフティ／↗

杉原真奈美

気が弱くて、人と接するのは苦手。そのかわり、動物と心を通わせることができる。植物も好きで、得意科目はこのタイプの女の子としては珍しい化学と生物。

誕生日：3月12日
血液型：A
身長：158cm
スリーサイズ：B78 W56 H81
CV：豊嶋真千子
CD：甲斐智久

卒業Vacation／⬅

石橋美佐子

成績優秀でまじめな女の子。生徒会の副会長をつとめている。まじめすぎるのか、人とのつきあい方がへた。心のうちをなかなか見せてくれないナイーブな少女。

誕生日：10月21日
血液型：O
身長：161cm
スリーサイズ：B81 W56 H82
CV：南場千絵子
CD：小林ひよこ／小林正之

卒業Vacation／➡

中本静

料理や絵画鑑賞が趣味。となりの石橋美佐子と同様にゲームの舞台が南の島なので水着姿だけど、ほんとうは体が弱いからアウトドアはあんまり得意じゃない。

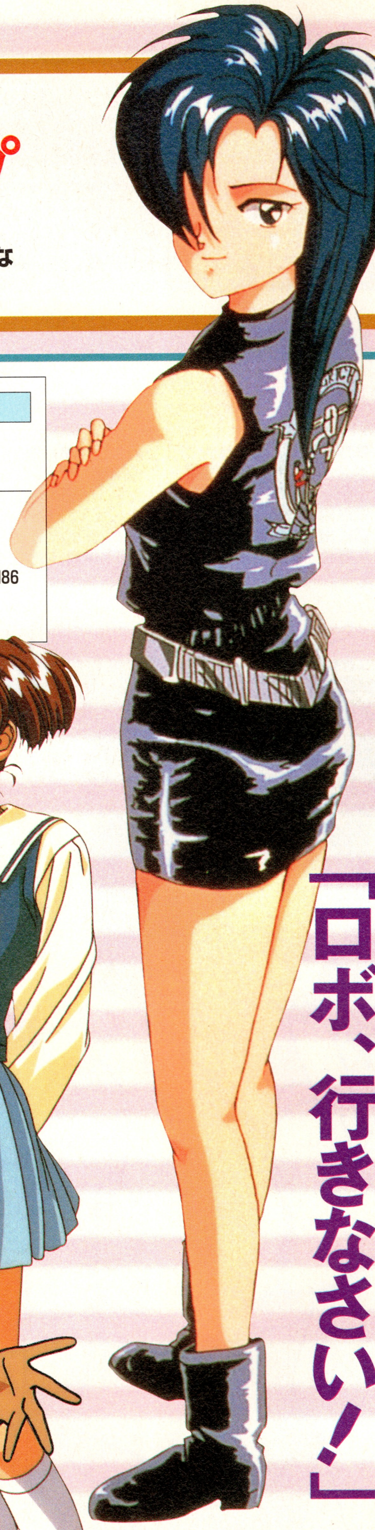
誕生日：9月18日
血液型：A
身長：160cm
スリーサイズ：B84 W56 H85
CV：久川綾
CD：竹井正樹／小林正之

©NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス © 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
© 1996, 1997 ASCII Corp. © 1996, 1997 Bits Laboratory

タイプ6 予想もできない行動に、ハートはパニック寸前！

エキセントリックタイプ

一般人とは、ちょっとちがったところのあるヒロインたち。ひとつのタイプとして分類するのが困難なぐらい、ひとりひとりが個性たっぷりだ。突拍子もない行動をすることが多いのが、最大の特徴。



系統1：流行に惑わされない究極のマイペース

超個性派系

自分の趣味や言動に、強い自信と思い入れを持っている。まわりからは、ちょっと変わった子だと見られていることが多いけど、そんなことはぜんぜん気にしないのだ。どんなときにも自分らしさをつらぬく、強い女の子だぞ。

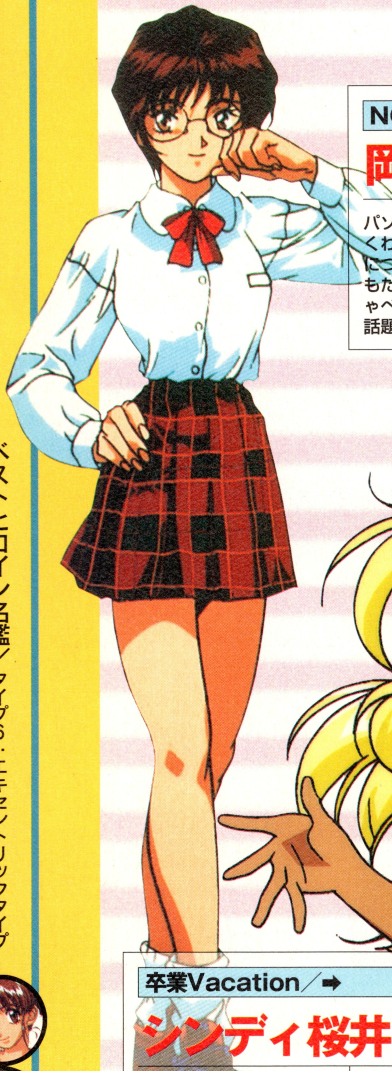
ときめきメモリアル／➡

紐緒結奈

天才的な頭脳を持っているけど、目標は世界征服というちょっと危険な女子高生。レーザー砲から巨大ロボットまで、彼女に作れないものはないのだ。

誕生日：7月7日
血液型：A
身長：161cm
スリーサイズ：B85 W59 H86
CV：中　友子
CD：小倉雅史

「ロボ、行きなさい！」



NOëL／⬅

岡野由香

パソコンやメカにとってもくわしい。興味のある話題については、いくら話してもたりないくらい熱心にしゃべってくれるけど、違う話題には見向きもしない。

誕生日：6月6日
血液型：AB
身長：154cm
スリーサイズ：B80 W56 H83
CV：飯塚雅弓
CD：阿部恒

卒業Vacation／➡

シンディ桜井

ブラジルで育った、ハーフの帰国子女。陽気で細かいことは気にしない、ラテン系のノリが爆発した女の子だ。ちょっと怪しげな日本語も、彼女の魅力のひとつ。

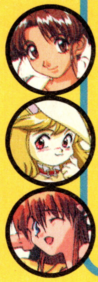
誕生日：8月23日
血液型：AB
身長：169cm
スリーサイズ：B83 W56 H85
CV：浦和めぐみ
CD：小林ひよこ

センチメンタルグラフティ／⬉

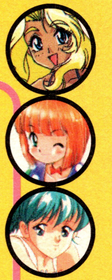
永倉えみる

特徴的な話しかたをする女の子。自分で『えみる語』と呼んでいる。パソコン通信が趣味で、理系の勉強が得意だけど、オカルトにも興味しんしんだったりする。

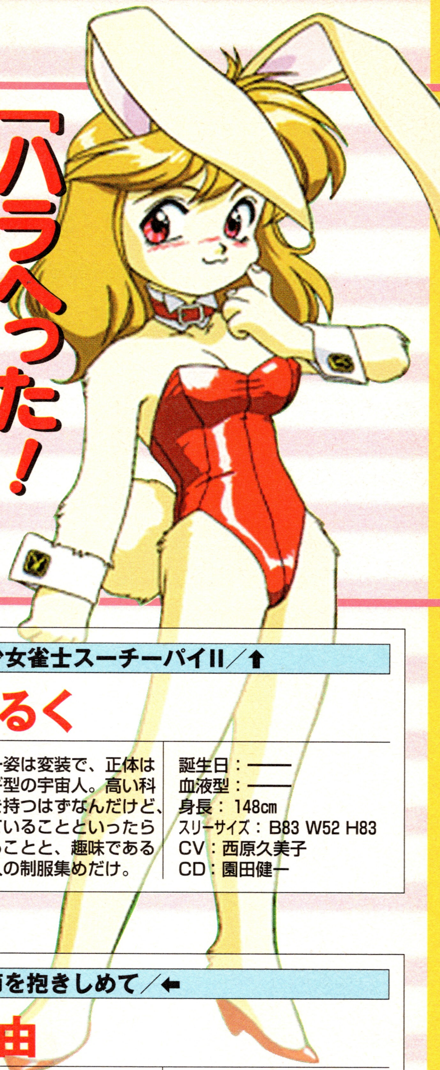
誕生日：7月20日
血液型：B
身長：154cm
スリーサイズ：B80 W58 H83
CV：前田愛
CD：甲斐智久



© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
© 1996 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED. © 1997 毎日コミュニケーションズ／マーカス ©NEC インターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス



「ハラへった！なんかくわせろ」



系統2：別世界からのキュートな来訪者

SF・ファンタジー系

女の子に見えるけど、じつは人間とは別の存在。ふつうの人間にはない、特別な力を持っていることも多い。現実に出会うことはまずありえない、ゲームならではのキャラクター。

ひざの上の同居人／➡

ミミ

人間になるはずだったのに、間違いでネコに生まれてしまい、人間になる修業中。とってもむじゃきで、元気いっぱい。元気がありすぎて失敗することも多いのだ。

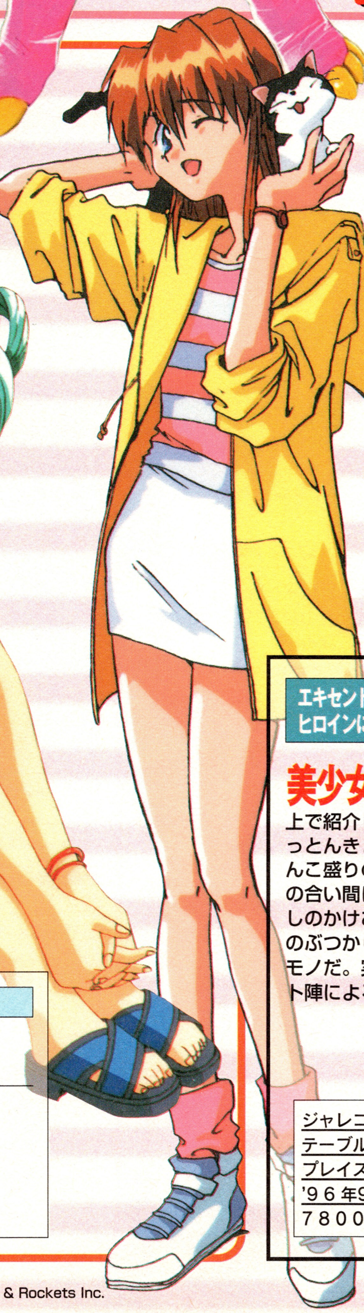
誕生日：——
血液型：——
身長：——
スリーサイズ：——
CV：宮村優子
CD：都築和彦

美少女雀士スーチーパイII／⬆

みるく

バニー姿は変装で、正体はウサギ型の宇宙人。高い科学力を持つはずなんだけど、考えていることといったら食べることと、趣味である地球人の制服集めだけ。

誕生日：——
血液型：——
身長：148cm
スリーサイズ：B83 W52 H83
CV：西原久美子
CD：園田健一



系統3：ミステリアスな存在感から目を離せない

謎キャラ系

ゲーム開始時に、プレイヤーに与えられている情報が少ないか、ほとんどないキャラクター。とうぜん、どういう女の子なのかはよくわからないままでつきあっていくことになる。

季節を抱きしめて／⬅

麻由

すべてが謎に包まれた少女。麻由という名前も、主人公が昔知っていた同名の少女にそっくりだからそう呼んでいるだけで、本名も含めていっさいが不明なのだ。

誕生日：牡羊座生まれ（自称）
血液型：——
身長：160cm
スリーサイズ：B83 W59 H82
CV：今井由香
CD：樋口香里

ときめきメモリアル／⬆

館林見晴

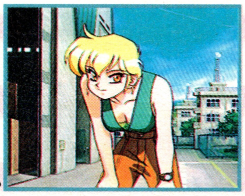
学校の廊下で突然ぶつかったり、いきなり留守番電話にメッセージを入れてきたりする。神出鬼没という言葉がぴったりな、謎めいた魅力にあふれた女の子だ。

誕生日：3月3日
血液型：A
身長：153cm
スリーサイズ：——
CV：菊池志穂
CD：小倉雅史

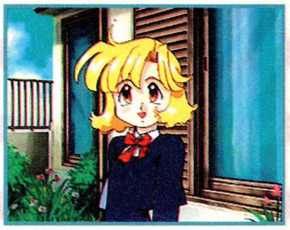
エキセントリックなヒロインに会いたいなら **このソフトがおすすめ!!**

美少女雀士スーチーパイII LIMITED

上で紹介した『みるく』を始め、すっとんきょうな設定のヒロインがてんこ盛りのマージャンゲーム。対局の合い間に流れるキャラクターどうしのかけあいは、まさに個性と個性のぶつかりあいといった感じで爆笑モノだ。実力派声優ぞろいのキャスト陣による主題歌も聞きのがせない。



←哀しきサイボーグ兵士…だが、細かいことは気にしない『一文字つかさ』。



→一見ふつうの女の子だけど、実は魔法の国のプリンセスに変身する『篠崎ありす』。

ジャレコ
テーブルゲーム
プレイステーション
'96年9月20日発売
7800円（税別）

© 1996 JALECO LTD.
© 1998 Sony Computer Entertainment Inc. Produced by Suger & Rockets Inc.
© 1998 KANEKO アストロビジョン CULTURE PUBLISHERS

K-1 YONYŪ グランプリ開催

ベストヒロイン名鑑：特別企画

巨乳美少女キャラNo.1は誰だ！

各界の美少女達が集まってバストのデカさを競う。それがK-1なのだ！

喜べ男達よ！

男性読者の諸君、リアルバストファイトの祭典K-1へようこそ！ K-1のKは巨乳のK。つまりヒロインゲームの女の子達がそれぞれ自慢のバストを披露して競う夢のような大会なのだ。さぁ男達よ女の子達のバストシーンを心ゆくまで楽しむがよい！

デカさこそ正義だ！

K-1は制服姿のバストを競う制服部門、水着姿のバストを競う水着部門、ドキッとさせるポーズを競うセクシー部門と３つの部門で闘う。K-1は巨乳こそ正義だ。だがそれだけではK-1を勝ちぬけない。バストを魅力的に強調することも勝つには必要だ！

コイツのここを見ろ！

最後に各部門ごとに注目の美少女を紹介しよう。制服部門では、お子さま高校生志村の幼さ爆発の制服姿に注目。水着部門では制服を脱いだシルビアの変貌ぶりを、セクシー部門は藤崎の普段は見られない、セクシー度満点のポーズを要チェックだ！

松岡千恵

所属/センチメンタルグラフティ
スリーサイズ/B88 W57 H87

出場する女の子の中で、最大のバストサイズを誇る。ギタープレイで鍛えられたビートバストでK-1王者ゲット！

清水代歩

所属/NOëL
スリーサイズ/B82 W56 H84

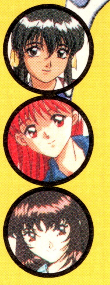
バストの大きさでは、他の女の子に見劣りする。誘惑フェロモンあふれるスレンダーボディで挽回できるか!?

プライドを賭けた闘いがついに始まる！

藤崎詩織

所属/ときめきメモリアル
スリーサイズ/B85 W57 H86

才色兼備のスーパーヒロインはK-1の世界も制覇してしまうのか？バストの露出の少なさが気になる。



シルビア・ニムロッド

所属/メルティランサー　Re-inforce
スリーサイズ/B85 W58 H85

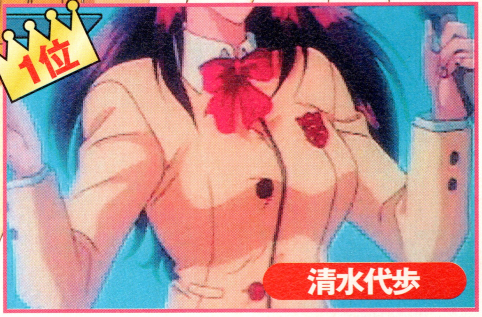
スーパーモデルもびっくりのスタイルを持つ婦人警官。制服に隠されたセクシーボディが炸裂すれば優勝確実!?

志村まみ

所属/卒業アルバム
スリーサイズ/B82 W59 H83

一瞬、小学生かと見間違えてしまうあどけなさが最大の武器。バストの見せ方次第では、互角の闘いも可能だ！

ROUND1―――制服部門



←制服がボディコン化している！寄せあげ効果でバストの揺れ具合も倍増だ！

きつめの制服で作戦勝ち

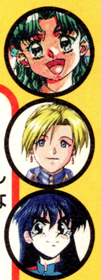
制服部門を制した美少女はなんと清水!! 他の美少女より劣るバストサイズを、ボディコン制服で見事にカバーし勝利。志村も幼い制服姿で２位にくいこみ波瀾の幕開けとなった。

↑ベストの上から確認できるツンと上向きのバストがいい！ サイコーだ!!

3位：藤崎詩織
制服がおとなしすぎ！冒険が足りず３位。

4位：松岡千恵
経験不足。せっかくのバストも宝の持ち腐れ。

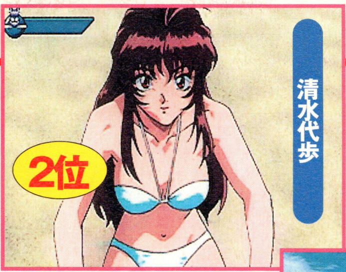
5位：シルビア
機能重視の制服の前に豊満バストも役立たず。



ROUND2――――水着部門

↑この谷間を見てくれー！　くっきりと１本線の入った谷間と、黒いビキニのコントラストは最強の相性！

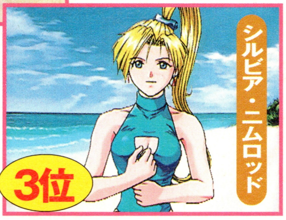
←谷間の部分だけ切り抜くなんて、谷間丸見えじゃないか！　制服姿とのギャップを考えるとスゴイ！



↑この水着大胆ですネ。こんな細いひもで、数キロのバストを支えていると思うとドキドキしちゃいます。バスト強調ポーズもGood！

黒いビキニは強かった

サイズ88のバストだけでなく、肩のラインまで惜しげもなくさらし見事に松岡が勝利！　黒いセクシーなビキニに収まりきらないバストが優勝を決めた。清水も健闘したが、谷間の差で惜しくも敗れた。



4位：藤崎詩織
5位：志村まみ

水着はバストの強調が大前提！　この２人はその点で不満が残る。やる気を出せ藤崎！

番外編：こいつも外せない

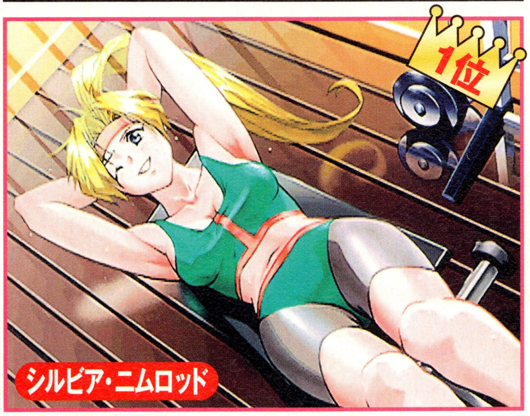
谷間なら負けない

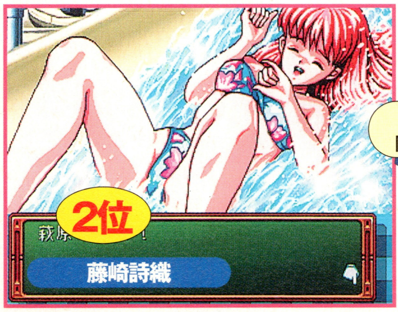
←この谷間も素晴らしい。服から覗くバストと谷間はまさしくビッグマウンテンだ！

レーシングスーツとバスト

↓窮屈そうな革のレーシングスーツに押さえつけられたバスト。なのにこの膨らみは！　いったいどうなってるの!?

ROUND3――――セクシー部門





↑かなりのセクシーポーズだよ、これ！　藤崎の大胆なポーズなんて、レア度の高さは間違いなし!!

←仰向けでバストのこの膨らみはスゴイ！　くびれたウエストのラインも男心をソソる。

3位：志村まみ
4位：松岡千恵
5位：清水代歩

前２戦で１位をゲットした清水、松岡が揃って転落！　初代K-1王者の行方は、ますますわからなくなった！

アングルの差で藤崎敗れる！

セクシー部門はシルビアと藤崎の一騎討ちとなった。勝負の分かれ目はカメラアングル！　「ワタシのバストを見て！」という叫びが聞こえてきそうなシルビアの、ポーズがたまりません！　藤崎のプライドを捨てた大胆なポーズをふりきった。

そして初代K-1王者決定！

←他の美少女より劣るバストサイズをボディコン制服、ビキニの水着でカバーし堂々優勝！

↑デカさは一番だった。もっとバストを強調していればと悔やまれる。
←バストの見せ方は素晴らしかった。制服部門でのつまずきが痛かったか。

大会総括

初代K-1王者に輝いた清水代歩の勝因はズバリ、男を喜ばすツボを心得た作戦に尽きる！　しかしこの結果に他のヒロインも黙ってはいまい。清水にリベンジを果たすのは誰か？　女の子達の闘いは、まだまだこれからだ！

この世にヒロインゲームがある限りK-1に終わりはない！

©NEC インターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス　イラスト／甲斐智久 © 1996　PIONEER LDC,INC.ALL RIGHTS RESERVED. © 1995　1997　KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. © 1997　TENKY Co.,Ltd. © 1997　Imagineer Co.,Ltd. ©MARCUS・IMAGEWORKS・HEADROOM・SHOGAKUKAN PRODUCTION

“PS”マークおよび“PlayStation”は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL　http://www. riverhillsoft. co. jp/

●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL　092-846-3400（祝日を除く月～金 13:30～17:30）
FAX　092-846-5312（24時間受付）

株式会社リバーヒルソフト
福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F 〒814-0001 TEL 092-846-3381 FAX 092-846-3382

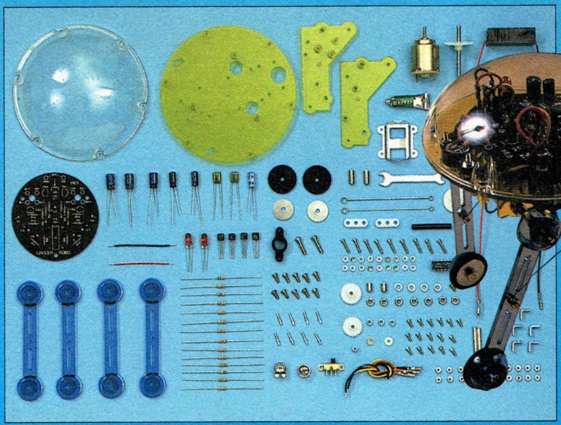
IC CRAFT

電子工作 通信講座

ICクラフト

通信講座　東京ホビーセンター

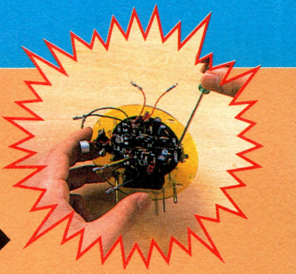
案内書無料プレゼント中



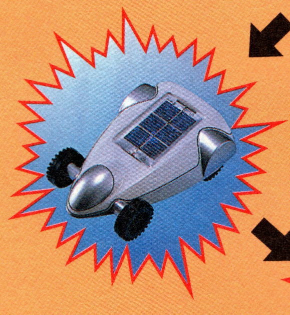
IC部品で、すごいメカを作ろう！

高性能ICや各種のセンサーを組み合わせ夢のような面白メカをキミもジャンジャン作ってみよう！
楽しく工作しながら電気のことが学べるから、学校の成績までアップ、いつのまにかキミの部屋はハイテクルームにさまがわりしてしまうゾ。くわしい内容を知りたいキミは、無料の案内書をとりよせてみてネ！

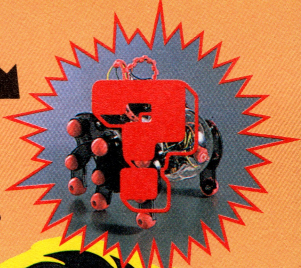
初心者だってゼンゼン平気！



①やさしいトレーニングキットから始めるので、簡単マスターできる！

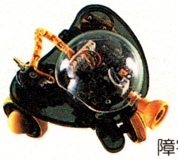


②オプションキットもスゴイ機能が満載

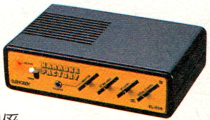


③将来はオリジナルメカも創れるゾ！

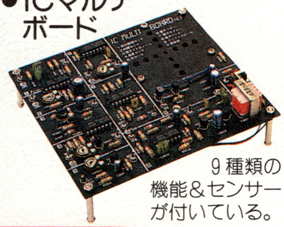
オプションキットのご紹介！



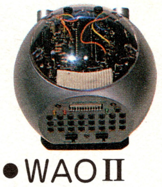
●ハイパーベビー
障害物も関係なく走り回る！



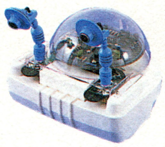
●カラオケ新工場
ボーカルのみを消せるゾ！



●ICマルチボード
9種類の機能&センサーが付いている。



●WAOⅡ
IC登載のプログラミング・ロボット。



●コスモ
光と音のセンサーで移動する！

案内書無料プレゼント！

→ハガキに右記のように書き、ポストにどうぞ！

「電子478H
案内書送れ」
住所(フリガナ)
氏名(フリガナ)
電話番号
生年月日

50円
164-8722
東京都中野局
私書箱105号
東京ホビーセンター
電子478H係

お急ぎの方は下記の方法で！

☎03(3317)2811（朝8時～夜10時）
FAX 0120(200)445（24時間受付）

〒166-0003 東京都杉並区高円寺南1-33-3
東京ホビーセンター

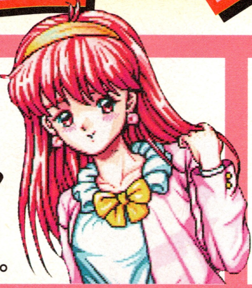
PlayStation
http://www.senti-j.com/
センチメンタル
ジャーニー
プレイステーションで、また会えるね・・・
ほのか ：あっ……こんにちは
どうしたの、こんなところで
迷子
迷子
9月発売予定
1～4人プレイ 予価6,800円（税抜）
恋愛ボードゲーム
「一緒にどこかへ旅行しても良いんじゃないかな？」
センチの登場キャラクター、12人の女の子たちと、楽しい旅に出発です。
©マーカス/サンライズ・バンプレスト・三菱商事 ©BANPRESTO 1998
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
バンプレストグループ テレフォンサービス
バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに!
受付・10:00～16:00 月～金（土・日・祭日を除く）
03-3847-6320
電話番号は よくたしかめてネ!
株式会社バンプレスト 千葉県松戸市松戸1230-1 〒271-0092
※バンプレストはバンダイグループの一社です。
●価格はメーカー希望小売価格です。●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
●表示価格は、全て税別となっております。●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。
BANPRESTO

ヒロインゲームグッズミュージアム

ゲームだけじゃ物足りないあなたへ贈る

ヒロインゲームファンの君なら絶対欲しくなるグッズの一部を紹介！ また番号がついてる商品は読者に大放出～！ 詳しくはP. 141へGO！

ときめきメモリアル



大人気の「ときめきメモリアル」は、驚くほどたくさんの種類のグッズが出てるぞ。

これからコナミグッズの紹介をしていくわ。

コナミゲームソフト担当おねえさん ようこちゃん

コナミのグッズなら2人におまかせよ。

コナミグッズ担当おねえさん えりりん

ファンシーグッズ

キミのお気に入りのキャラクターをカギやカバンにつけておこう。さりげないおしゃれがかっこいいよね。

マスコットキーホルダー／水着

←人気のキーホルダーシリーズの新作はかわいいビキニ水着。プライズ／コナミ

いつでもどこでも彼女たちと一緒にいられるのさ。

ピンズ

↑ときメモちびキャラがサッカーウェアを着ているピンズ。500円（税別）／コナミ

① 6名

とってもかわいいグッズばかりね。

メタルキーホルダー

←レリーフ調の作りが美しく、高級感たっぷり。プライズ／コナミ

3Dコレクション

塗装済み完成品フィギュアはコレクターズアイテムとしても人気が高い。ときメモファンのみならず全種類集めてみたくなるような出来映えの数々だ。

アクションフィギュアVol.3

→暗闇で美しく光るスペシャルバージョンもあるぞ。プライズ／コナミ

マスコットスタンプVol.3体操服バージョン

←台座がスタンプになっている。とってもラブリーなデキ。プライズ／コナミ

マスコットスタンプVol.2クリアバージョン

←きれいな輝きを見せてくれる。まるで美術品のようだ。プライズ／コナミ

夏を満喫するぞ

イヤな夏の暑さも、ときメモグッズがあればもう気分は壮快！ クーラーよりもずっと効果的で健康的かもね。

Tシャツ

→夏のファッションはこれだね。街を歩けば注目の的。プライズ／コナミ

ウィンドベル

←この音色が響くだけで気温が10度は下がる…ような気にさせてくれるぞ。プライズ／コナミ

夏の海辺がよく似合いそうだわ。

さわやかな夏を演出してくれる人気アイテムだ！

※プライズ…市販されておらず、アミューズメントスペース（ゲームセンター等）で入手できる商品のこと。

Photo／桜庭宏紀

ステーショナリーグッズ

机の上にときメモグッズがあれば、グッと見栄えのする机に早変わりするんだ！ みんなもすぐに試してみよう。

レターセット「シャッターチャンス」

2 5名

→ときめきシーンを写したレターセット。800円(税別)／コナミ

新入学文具セット

←学校に持って行けば、勉強が楽しくなって学力アップだ。2000円(税別)／コナミ

⬆藤崎詩織
➡虹野沙希

3 各3名

文字を書くことが好きになる

ときメモ世代拡大計画

ときめきkidsトコトコ人形

for CHILD

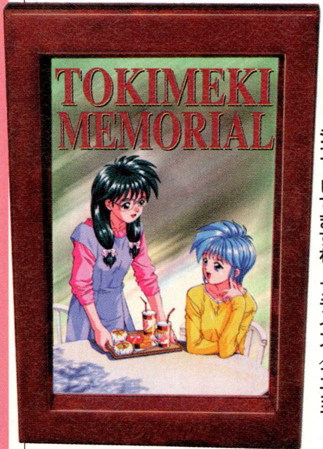
↓かわいいときめきkidsが歩き出した。これはなかなか笑える。プライズ／コナミ

立体パズル

←ちょっと懐かしいアイテム。組立パズルとしても遊べる。プライズ／コナミ

私のオフィスにはもう置いてあるわよ。

アートミラー2



for ADULT

←部屋のインテリアとして最適。いいシゴトしてますね。プライズ／コナミ

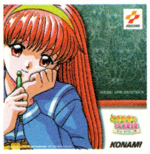
↓ついつい印鑑を押したくなってしまう。 プライズ/コナミ

卓上印鑑ケース

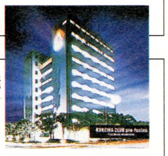
CD

CDでは、イメージソングやオリジナルドラマでときメモ世界を広げてくれるんだ。

ときめきの放課後～ねっ★クイズしよ♥～ オリジナル・ゲーム・サントラ



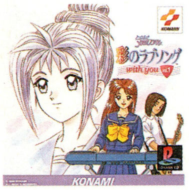
←3873円(税込)／発売元：コナミ・販売元：キングレコード



→3059円(税込)／発売元：コナミ・販売元：キングレコード

矩形波倶楽部pro-fusion ときめきメモリアル

DRAMACDときめきメモリアル 彩のラブソングwith you vol.1



←2854円(税込)／発売元：コナミ・販売元：キングレコード

DRAMACDときめきメモリアル 彩のラブソングwith you vol.2

←2854円(税込)／発売元：コナミ・販売元：キングレコード

ときめきのオルゴール／春色の風の中で 金月真美

←藤崎詩織のCV金月真美さんが歌う。1020円(税込)/発売元：コナミ・販売元：キングレコード

カラオケで歌いたい曲がいっぱいね。

数ミリの厚さに無限の想いをこめる

場所を取らないカード類はコレクションするのに最適なアイテムだね。ファンならこれは基本中の基本さ。

コレクションカード

PACK

→感動のコンプリートを目指せ。1パック10枚入り。300円(税別)／コナミ

Vol.2 Vol.3

Vol.4 Vol.5

BOX

↑上2つは全て描き下ろしイラスト。15パック入り 4500円(税別)/コナミ

みんな集めないと気が済まないんだ！

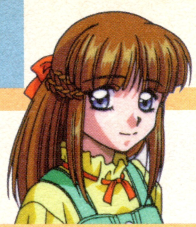
←シリアルナンバー付き。限定1000枚。2800円(非課税)／コナミ

プレミアムテレカコレクション

ときメモグッズの量ってハンパじゃないの。

©KONAMI

※コナミグッズのお問い合わせはフリーダイヤル：0120-086-573
<月～金（祝日のぞく）10:30～12:00,13:00～17:00>



みつめてナイト

話題の純愛シミュレーションゲーム「みつめてナイト」。キャラクターグッズも続々登場！ あの子の愛情をゲットだ!!

ポスター

A1サイズが大好評！ 驚きの超巨大ポスターだ。部屋に貼ってずっと見つめていたい！ 1200円（税別）/コナミ

↑特大サイズだから目立つこと間違いなし。女の子たちが部屋の雰囲気を変えてくれる。

ピンズコレクション ④ 16名

おなじみのキャラがキュートなピンズになった。小さいけど、合成七宝の本格的な逸品！ 500円（税別）/コナミ

↑服やカバンにつければ、お気に入りのキャラといつも一緒にいられるよ！

君の純愛をこのポスターにそそげ！

↑スタイリッシュなデザインが印象的だ！ プライズ/コナミ

マウスパッド

↓特製マウスパッドを使うと、マウスの動きが良くなりそう。1500円（税別）/コナミ

Tシャツ

→夏の暑さをこのTシャツでしのげ。プライズ/コナミ

コレクションカード

⑤ 15名 Vol.1

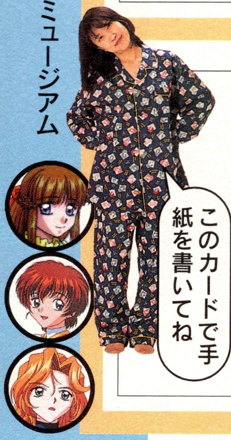
⑥ 15名 Vol.2

1パックは10枚入り。新イラストが満載！ 300円（税別）/コナミ

Vol.1 Vol.2

↑ファンはボックスで揃えよう。1箱15パック入り。4500円（税別）/コナミ

↑大切なカードは専用ファイルに。2500円（税別）/コナミ



ポストカード

↑キャラが1人ずつ入ったポストカード。150円（税別）/コナミ

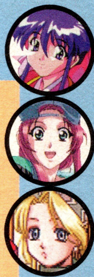
⑦ 5名

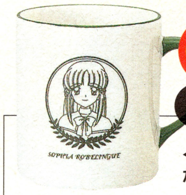
ピンズが付いた特別仕様のテレカだぞ!!

←ブリスターパックに入った豪華なテレカ。2800円（税別）/コナミ

プレミアムテレカコレクション

© 1998 KONAMI © 1997 RED © 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
CHARACTER/©KONAMI,京都アニメーション © 1998 Sony Computer Entertainment Inc.





青汁さえおいしく感じるかも！

8 8名

マグカップ

←安らぎのティータイムに使いたいさわやかなデザイン。 800円（税別）/コナミ

CD&CDケース

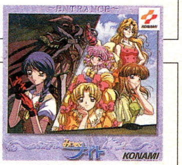
ゲームの雰囲気を再現し、物語の奥深さと女の子たちの魅力をよりいっそう楽しむことができる。

CDケース

←お気に入りのCDは常に美しい状態で持ち歩きたいよね。プライズ/コナミ

みつめてナイトVocalize

←清らかな歌声。 3059円（税込）/発売元：コナミ・販売元：キングレコード



→待望のドラマCD。2854円（税込）/発売元：コナミ・販売元：キングレコード

DRAMACDみつめてナイト 第一巻 入国—ENTRANCE—

DANCING BLADE かってに桃天使！

話題のインタラクティブアニメのグッズがソフトと同時発売される。今からチェックを入れよう。

テレホンカードセット

↓変身前と変身後の桃姫が描かれているテレカ。2枚セット。2500円（非課税）/コナミ

ヒロイン桃姫のテレカが豪華台紙付きで登場するぞ！

これからのグッズ展開が楽しみね。

描き下ろしイラスト満載よ。

コレクションカード

人気のコレクションカードも登場するぞ。8月27日に一斉発売するからお楽しみに。

ファイル

←ファイル限定のスペシャルカード付き。 2500円（税別）/コナミ

PACK

→カードは全てクリアタイプだ。1パック8枚入り400円(税別)/コナミ

9 15名

BOX

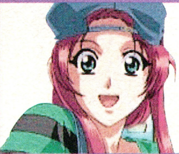
↑いち早く制覇したい人に。15パック入り6000円(税別)/コナミ

CD

→1020円（税込）/発売元：コナミ・販売元：キングレコード

Belive 桑島法子

・商品の仕様、デザインは変更になる場合がありますのでご了承ください。

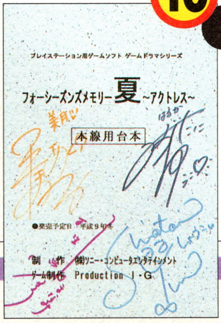


やるドラシリーズ

人気絶頂のやるドラシリーズ。声優サイン入り台本を2冊、サインなしを4冊プレゼントするぞ!!

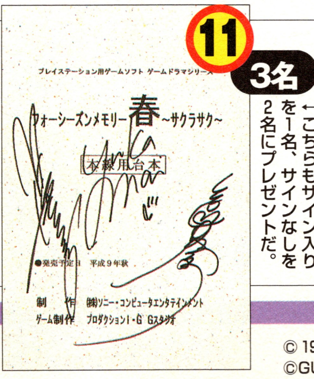
台本

10 3名



←サイン入りを1名、サインなしを2名にプレゼント。スゴいぜ！

11 3名



←こちらもサイン入りを1名、サインなしを2名にプレゼントだ。

マリーのアトリエPlus ～ザールブルグの錬金術士～

女の子にも多くのファンがいるスマッシュヒットタイトル。いまだにその人気は高いのだ。

プレイステーションソフト

→アカデミーを無事に卒業できるかな？ みんなでマリーを育てていこう。3800円(税別)/ガスト

12 3名

© 1998 Sony Computer Entertainment Inc. Produced by Sugar&Rockets Inc:
©GUST Co.,LTD 1997,1998 /Illustration：桜瀬琥姫

トゥルー・ラブストーリー

物によっては入手することが難しいトゥルーラブのグッズ。運よくゲットできたなら、大事にしよう！

トレーディングカード

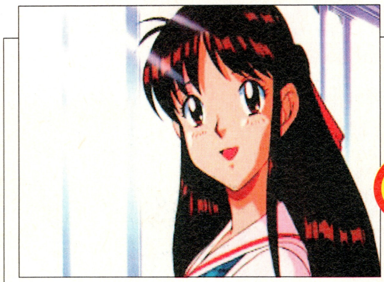
←↓第1弾、第2弾合せて、カードは全部で219種類ある。1パック（10枚入り）350円（税込）/アスペクト

種類は実に多彩！
全部手に入れよう

テレホンカード

←テレカは全部で9種類。使ってしまうのはもったいない!? 1000円（税別）/アニメイト

プレイステーションソフト トゥルー・ラブストーリー ～Remenber My Heart～



←トゥルーラブの廉価版。妹のみさきと下校できるようになった。3800円（税別）/アスキー

13 5名

ちょっとレアなグッズ

ファンクラブ会員やイベント参加者しか手に入れられなかったグッズを大紹介！ 超貴重品だぞ！

実用性もあるアイテムが充実。ファンはチェック

イラストブック上半期版

←イベント用に製作されたイラスト集。100円（税込）/アスキー

デスクマット

↓さみしい机もこれでバッチリ！机を彩る素晴らしい一品なのだ。400円（税込）/アスキー

14 10名

カレンダー

15 10名

←あると便利な定番アイテムだ。100円（税込）/アスキー

名刺入れ

←小物入れとしても活躍してくれそうな名刺入れ。200円（税込）/アスキー

コースター

↑ヒロインをあしらったコースター。飾っておくのもOKだ。100円（税込）/アスキー

ミニバッジ

↓トゥルー・ラブストーリー推進委員会バッジとして製作。雑誌の応募者全員に配られた。

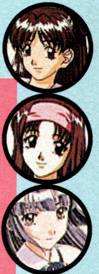
ファンクラブグッズ

←バッジはファンクラブの入会特典。『青空高校通信』は、1～4号まで既に発行済です。

会員だけのスペシャル特典

© 1996, 1997 ASCII Corp./Bits La

※イベントグッズ等は現在入手できないものもあります。
※ファンクラブの新規加入受付は現在行われておりません。ご了承ください。



センチメンタルグラフティ

人気絶頂の「センチメンタルグラフティ」はたくさんのグッズが出ている。プライズ商品の種類も豊富だっ！

センチメンタルグラフティ ポスターコレクション

16 セットで1名

←セルイラストと実写背景を組み合わせたポスターだ。プライズ／バンプレスト

あの子が部屋で微笑んでくれる！

↑限定地域で登場した貴重なテスト版。大切に保管だね！ プライズ／バンプレスト

ちょっとレアなテストバージョン

センチメンタルグラフティ リアルフィギュア

リアルな造形にびっくり！

←『ポスタードリーム』の絵柄を立体化した逸品。プライズ／バンプレスト

17 セットで1名

センチメンタルグラフティ フィギュアコレクション

→1／12のリアルタイプフィギュア。全員揃えて部屋に飾ろう。プライズ／バンプレスト

センチメンタルグラフティ トレーディングカード

全部で106種類のトレーディングカード。1パック400円(税込)／バンプレスト

ガチャ王 センチメンタルグラフティ

人気イラストレーターの「ここまひ」さんがデザイン。隠しアイテムもあり！プライズ／バンプレスト

18 セットで1名

センチメンタルグラフティ フィギュアキーホルダー

19 セットで1名

↑3頭身にデフォルメされたキャラがとってもかわいいキーホルダーだぞ！ プライズ/バンプレスト

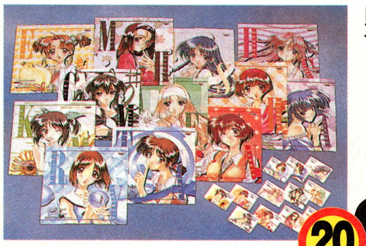
センチメンタルグラフティ カレンダーマグカップ

↓キャラのイラスト付きカップ。お茶がうまい！ プライズ/バンプレスト

センチメンタルグラフティ ドラマCD

←甲斐智久氏のイラストにお話がついたCD。プライズ／バンプレスト

センチメンタルグラフティ ミニクロス



←トレカのSPカードの絵柄を印刷した特製品。プライズ／バンプレスト

20 セットで1名

©マーカス ©マーカス／コミックス ※「トレーディングカード」は現在生産されておりません。店頭在庫のみとなります。

NOëL La neige

ユニークなシステムが人気の「ノエル　ラ・ネージュ」。グッズも個性豊かなものが多い！

21 1名

←キャラ３人と校章のついたピンズセット。2500円(税別)/パイオニアLDC

ノエル　ラ・ネージュ
ピンズコレクション

ノエル　ラ・ネージュ
グラフィックポストカード

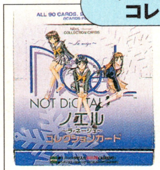
22 1名

→風景写真とキャラがドッキングしたカード。150円(税別)/BCL

→千紗都ちゃんのパソコンソフト。6800円(税別)/パイオニアLDC

ノエル　タスクランチャー
～千紗都だよ！

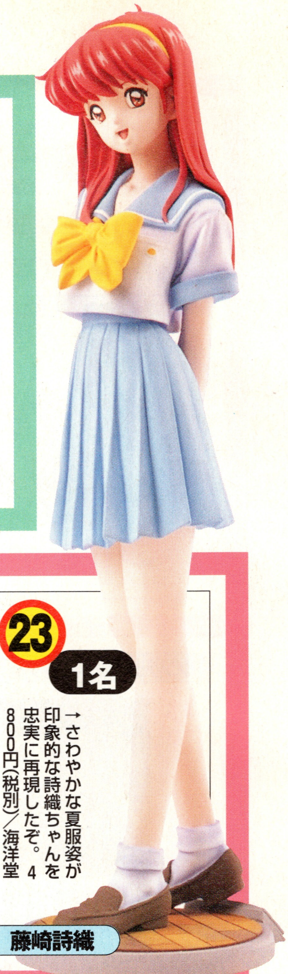
ノエル　ラ・ネージュ
コレクションカード



←絶対に全90種類のカードを揃えたいよ～。1ボックス20パック入り。6000円(税別)/エポック社。

ヒロインゲームフィギュアコレクション

ゲームから抜け出したような精巧なフィギュアがいっぱい！　ファンのキミならコレクトオールあるのみ！



←カバンに入ってるのは、どんな絵？4800円(税別)/海洋堂

24 1名

片桐彩子

ときめきメモリアル

個性豊かな「ときメモ」キャラがフィギュアになって登場。詩織ちゃんが君の部屋に！

虹野沙希

25 1名

→お料理好きの虹野さんらしく、お弁当を持つ姿がかわいいフィギュア。4800円（税別）/海洋堂

23 1名

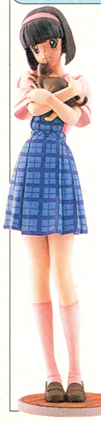
→さわやかな夏服姿が印象的な詩織ちゃんを忠実に再現したぞ。4800円(税別)/海洋堂

藤崎詩織

トゥルー・ラブストーリー

ゲームのイメージを忠実に再現した造形がすごい！　アクションフィギュアもあるぞ！

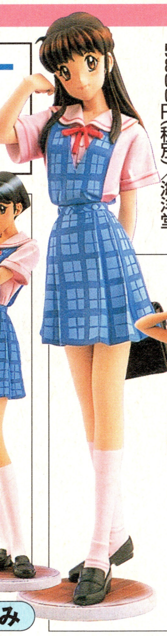
南弥生



←弥生ちゃんのおしとやかな感じがよく出ている。5800円(税別)/海洋堂

→本編で印象的だったあのシーンを見事に再現。5800円(税別)/海洋堂

広瀬のぞみ



←綾音のさりげない仕草の表現がすばらしい。5800円(税別)/海洋堂

桂木綾音

←麗しい水着バージョン。動きがあって良い。5800円(税別)/海洋堂

26 2名

←洋服の表現にこだわった逸品。6800円（税別）/コトブキヤ

27 各1名

↑A･S･Fシリーズは関節がフル可動。6800円（税別)/コトブキヤ（立川店提供）

アクションスタイリングフィギュアシリーズ

悠久幻想曲

「悠久幻想曲」のフィギュアはファンタジーっぽい作品の内容を生かした造形が特徴！

メロディ・シンクレア

←メロディの猫の手がとってもかわいい！8800円(税別)/ムサシヤ

30 各1名

→愛くるしいマリアの造形に注目！　ピースマークも再現。8800円(税別)/ムサシヤ

マリア・ショート

岩泉風音

←靴ひもまで再現しているディテールの細かさに驚き！　6800円(税別)/アトリエ彩

28 2名

→髪の自然な流れにまでこだわってて◎！　6800円（税別）/アトリエ彩

千歳さとみ

お嬢様特急

豪華声優が多数出演している期待の新作がフィギュアになった！　女の子がとってもかわいい!!

To Heart

パソコン版が大ヒットした「To Heart」だけど、フィギュアも続々登場中。一番人気はやっぱりこの子だ！

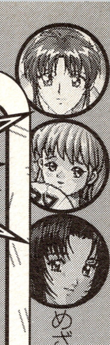
マルチ

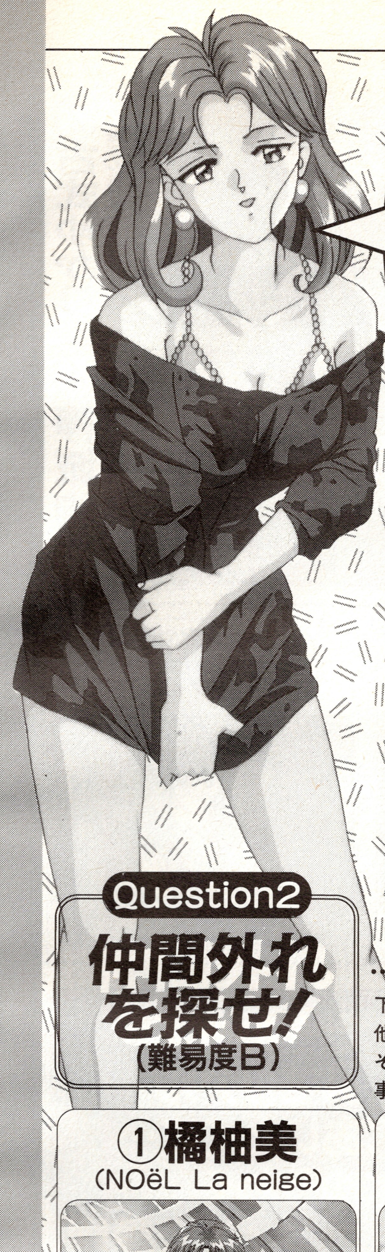
→スカートに軟質材料を使いマルチの愛らしさを見事に表現。5800円(税別)/ちびーず

29 2名

各フィギュア問い合わせ先：アトリエ彩　0427-58-5255/海洋堂　06-909-1220/コトブキヤ　042-522-3500/ムサシヤ　0724-39-6374
/ちびーず　0426-64-3369

© 1998 PIONEER LDC.INC.ALL RIGHTS RESERVED © 1998 EPOCH CO.,LTD. © 1996,1997 ASCII Corp./Bits Laboratory© Leaf © KONAMI © Seven Bright･あかほりさとる事務所・メディアワークス　© 1997 StarLight Marry/Media Works Inc. © SNK 1997 ©　1997 AIC･IPC/PIONEER LDC･テレビ東京・SOFTX･萬年社・AEON



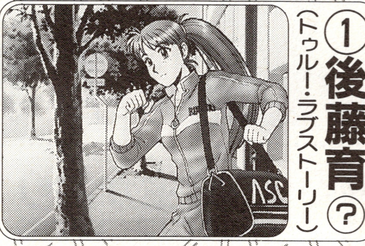


ホホホ、問題に答えてもよろしくってよ!

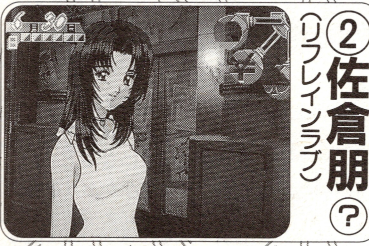
めざせ ヒロインマスター!! あの子の全てが知りたい!!

さんざんヒロイングッズ三昧で楽しんだあとは、キミのヒロイン知識を試すクイズコーナー。最後にドーンとプレゼントクイズも用意してあるよ!

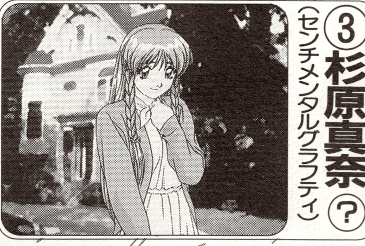
Question1 共通する文字は?(難易度C)



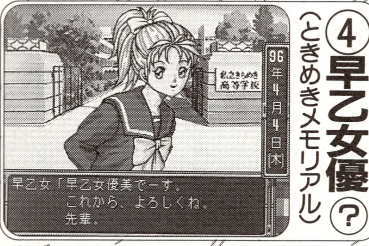
①後藤育(トゥルー・ラブストーリー)?



②佐倉朋(リフレインラブ)?



③杉原真奈(センチメンタルグラフティ)?



④早乙女優(ときめきメモリアル)?

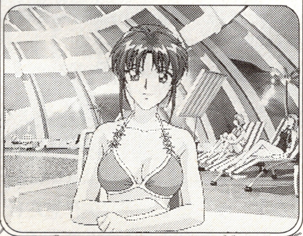
左の4人のキャラクターの名前には一部分同じ漢字が使われているぞ。はたしてその文字とは? 下の4つの中から答えてくれ!

ア:子 イ:恵
ウ:美 エ:代

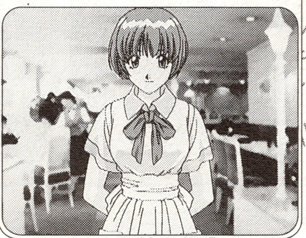
Question2 仲間外れを探せ!(難易度B)

下の4人のキャラの中で、1人だけ他の子と違う環境の女の子がいる。それは誰?(ヒント:今日もお仕事ごくろうさまです)

①橘柚美(NOëL La neige)

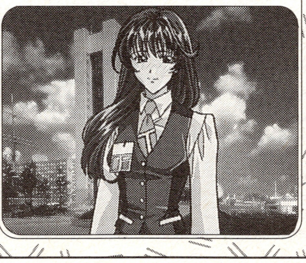


②星野明日香(センチメンタルグラフティ)



③藤崎詩織(ときめきメモリアル)

④矢作恵(ゆうわくオフィス恋愛課)

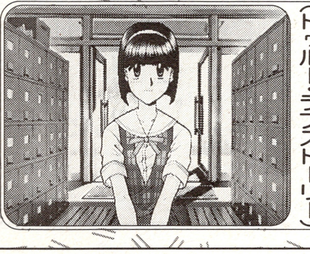


Question3 高校当てクイズ!(難易度B)

制服は女学生にとって重要アイテム。制服のデザインで進学先を決めちゃう子だっているくらい。下の女の子たちの制服を見て、誰がどの高校に通っているかを当ててくれ!

ア:総光高校 イ:きらめき高校
ウ:桃花学院 エ:青空高校

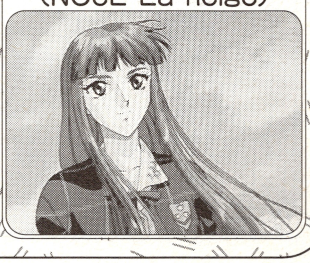
①二宮千奈(あいたくて…)



②南弥生(トゥルー・ラブストーリー)

③朝日奈夕子(ときめきメモリアル)

④碧川涼(NOëL La neige)



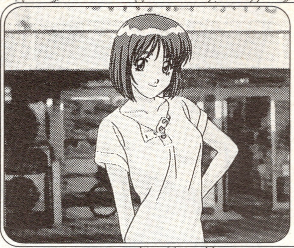
©1996 ASCII Corp./Bits Laboratory ©1997 RiverhillSoft Inc. ©NECインターチャネル/マーカス/サイベル/コミックス イラスト/甲斐智久 ©1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1998 PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©TAKARA CO.,LTD. 1998 ©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Question4

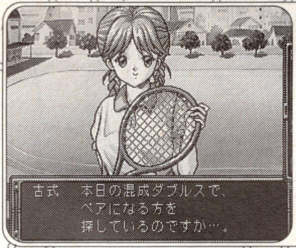
Do you speak English？（難易度A）

下にならんだ英単語。どこか一部分が欠けている。実は右のキャラの血液型の英文字をあてはめると、単語が完成するのだ。では、どの単語に誰の血液型があてはまるのだろうか？

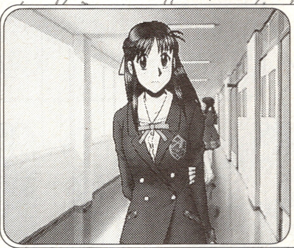
ア:○ELL　イ:J○PAN
ウ:○○OUT　エ:F○CUS



①山本るりか（センチメンタルグラフティ）



②古式ゆかり（ときめきメモリアル）



③桂木綾音（トゥルー・ラブストーリー）

④神城絢（あいたくて…）

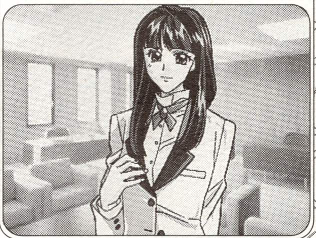
Question5

3サイズ方程式（難易度A）

碧川涼の3サイズと、右のキャラの3サイズの合計は442になるという。では宝生かおりと神崎真奈のどちらが？部分にあてはまるだろうか？ぜひこの方程式を完成させてくれ！

碧川涼（NOëL La neige）

碧川涼＋？＝442



①宝生かおり（ゆうわくオフィス恋愛課）

②神崎真奈（ゆうわくオフィス恋愛課）

Question6

何のゲームかな？（難易度A）

下の写真はあるゲーム画面を拡大したところ。ではいったいどの写真がどのゲームの画面なのだろうか？（意外な場所を拡大してるかも!?）

①ミニゲームらしいぞ！

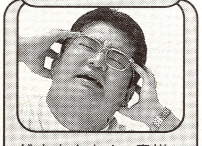
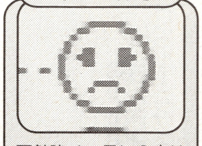
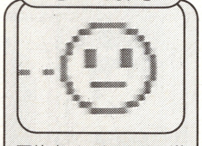
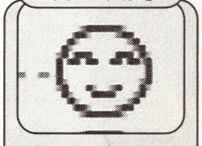
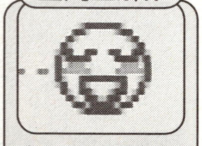
②時間に関係あるのか？

③会社の建物の一部？

④RPGみたいだね！

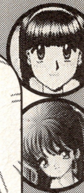
ア:ときめきメモリアル
イ:あいたくて…
ウ:ゆうわくオフィス恋愛課
エ:みつめてナイト

キミの正解率は？ 解答編

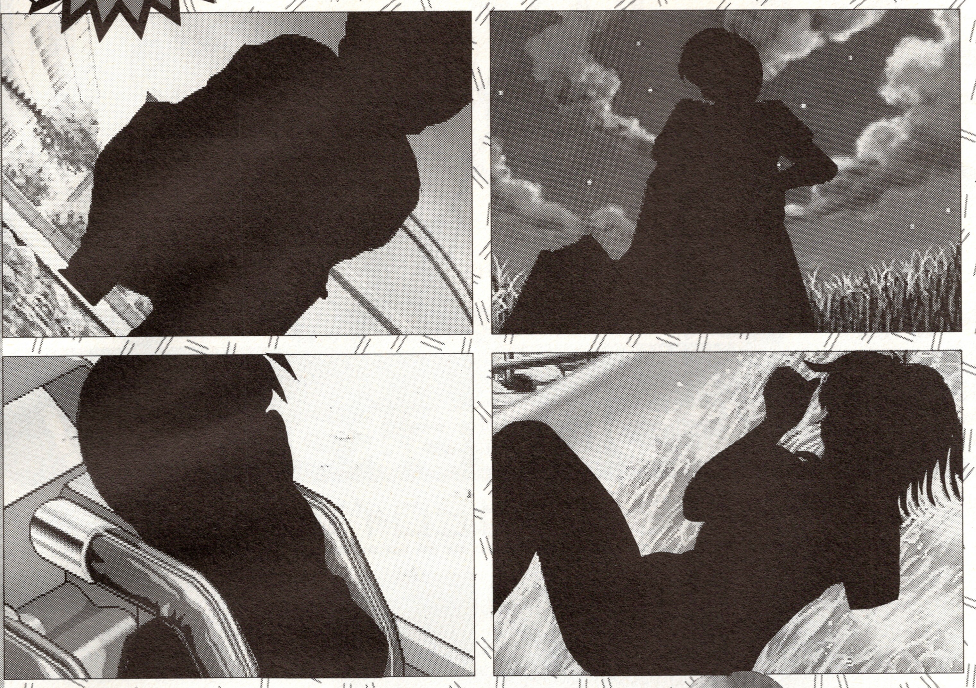
0問	1～4問	5～10問	11～14問	全問正解!!
				
グオオオオ！　貴様、ヒロイン様を何だと心得ておるのじゃぁ！	要勉強！　月に3本はヒロインゲームをクリアしておくように！	平均点！　ヒロイン道はまだまだ奥が深いのだ。努力せよ！	おしい！　常日頃からヒロインの3サイズなどに関心を持とう。	イッツア、ミラクル！ヒロインマスターの称号を贈ろう!!

Q1：ウ　Q2：④（矢作恵だけが社会人）Q3：①ウ②エ③イ④ア　Q4：アー②(BELL)イー④(JAPAN)ウー③(ABOUT)エー①(FOCUS)　Q5：①（碧川涼の3サイズの合計は82＋58＋84＝224。宝生かおりの3サイズの合計は82＋55＋81＝218。224＋218＝442。（神崎では7たりない）Q6：①エ②イ③ウ④ア（③は主人公が勤務するビル。④は修学旅行などの戦闘画面）
みんな、わかったかな？

©NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス　イラスト／甲斐智久 ©1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 ASCII Corp. /Bits Laboratory
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1998 PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©TAKARA CO.,LTD. 1998 ©1998 KONAMI ©RED



146名にプレゼント!! ヒロインゲームグッズミュージアムプレゼント シルエットクイズ!!



いよいよお待ちかねプレゼント応募コーナー。アンケートと下の問題の答え、欲しい賞品をハガキに書いて送るだけ。それだけでかわいいグッズがキミのものに！ プレゼント賞品は132ページから載ってるよ。

問題

左のシルエットのヒロインたちが登場するゲーム名は？

①リフレインラブ
②ときめきメモリアル
③センチメンタルグラフティ
④NOëL La neige

●応募のきまり●

132ページからのグッズミュージアムで紹介されている賞品をプレゼントします。プレゼント賞品は①～㉚までの番号がついている物になります。

官製ハガキに、シルエットクイズの答え、アンケートの答え、欲しい賞品の番号（1つ）、住所、氏名、年齢、電話番号を書き、右下の応募券をはって、下記のあて先まで送ってください。

【アンケート項目】

①『ヒロインゲームコレクション』で面白かったコーナーの名前を1つ書いてください。
②あなたが一番好きなヒロインゲームは何ですか？
③ヒロインゲームのキャラクターの中で、あなたが一番好きなヒロインはだれですか？
④今後発売予定のゲームの中で、あなたがこれからやってみたいと思うヒロインゲームは何ですか？
⑤あなたが持っているゲーム機を全て教えてください。

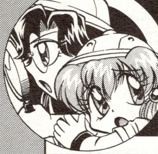
あて先は
〒119-0163　集英社　Vジャンプ編集部
ヒロインゲームコレクション「プレゼント」係
9月6日消印有効。希望賞品以外の物が当たる場合もあります。その際はご了承ください。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

ヒロインゲームコレクションプレゼント応募券

©1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 ASCII Corp./Bits Laboratory ©マーカス／サンライズ・バンプレスト・三菱商事 ©BANPRESTO 1998
©1998 PIONEER LDC, INC ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

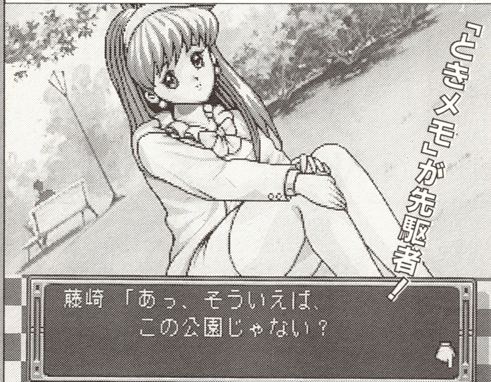
美少女たちの活躍を探ってみよう!!

ヒロインゲーム メディアミックス 探険隊



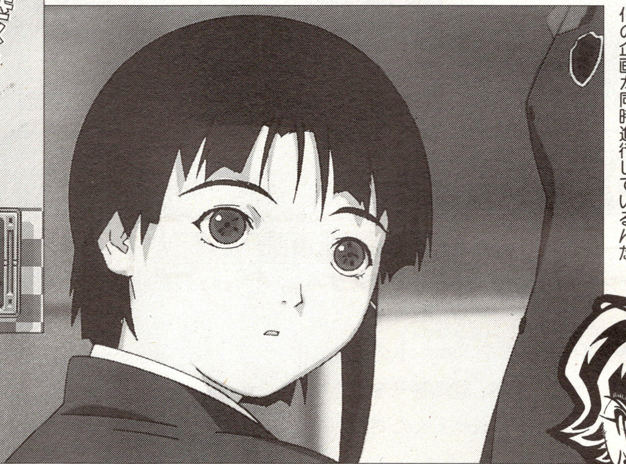
探険の前に… メディアミックスについてちょっと研究!

メディアミックスはヒロインゲームの基本!



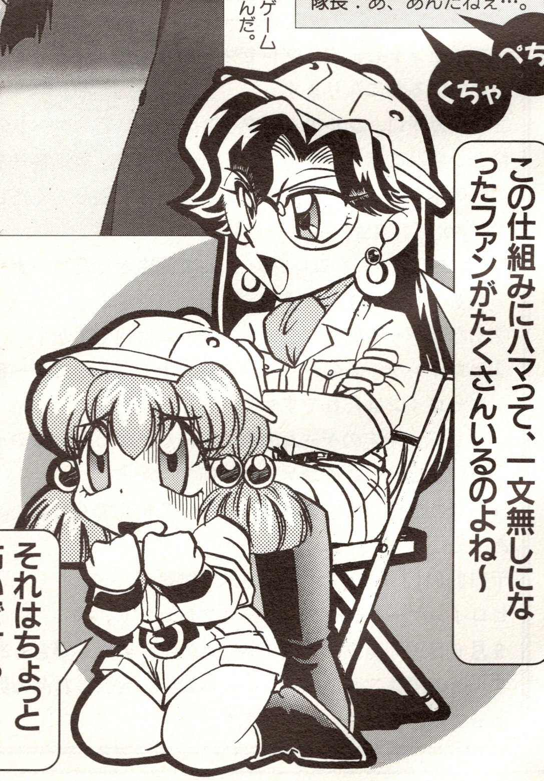
『ときメモ』が先駆者!

⬆CDやグッズが数多く発売された『ときめきメモリアル』。メディアミックスの先駆け!



⬅『lain』ではアニメ化とゲーム化の企画が同時進行しているんだ。

隊長：ゲームの発売にあたって、関連グッズを販売したり、アニメ化したりすることをメディアミックスというの。これがゲームの大きな宣伝につながるのよ。
メディ子：ミックスピザみたいな食べ物じゃないの？
隊長：あ、あんたねぇ…。

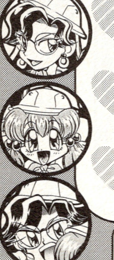


アニメ化はメディアミックスの定番!

メディアミックスの仕組み!

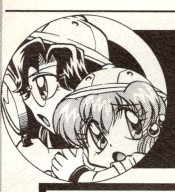
ゲームの企画を発表	ゲームの簡単な内容とキャラ紹介が中心。最近ではゲームショーで発表されることも。
⬇	
雑誌でゲームを紹介	かわいい女の子がいっぱい登場することを雑誌でアピール。ファンの期待が高まるぞ。
⬇	
キャラクターグッズ発売	キャラのイラストをあしらったグッズを大量に販売。ゲームの知名度がアップする!
⬇	
ラジオドラマオンエア	ゲームの宣伝のため、ラジオドラマを放送。放送したドラマはCDで発売されるのだ!
⬇	
ゲームついに発売! 大ヒット!!	ゲーム発売後もグッズやCDを多数リリース。売れ行きによってはアニメ化や小説化、ミュージカル化などが行われることも。

©1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©Triangle Staff／PIONEER LDC イラスト／工藤あきら



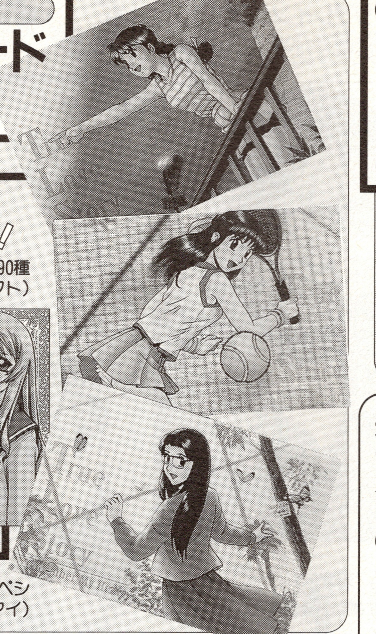
はみだしミニ知識 ヒロインのアニメ化

上で紹介した『lain』はテレビ東京で毎週月曜日25：15から放送中だけど、ほかにもアニメになったヒロインゲームはたくさんあるのだ。ちょっと紹介してみるぞ。最近までテレビで放送していた『センチメンタルジャーニー』は『センチメンタルグラフティ』を元にアニメ化したもの。このビデオがバンダイビジュアルより毎月4巻ずつリリース。7月25日には遠藤晶ちゃんが主役の第1話から杉原真奈美ちゃんの第4話までが発売されたのだ! また、9月発売の新作ゲーム『恋愛候補生』が11月にOVAでリリースされる予定。



メディアミックスの基本を探る！
メディアの海を探険しちゃうぞっ！

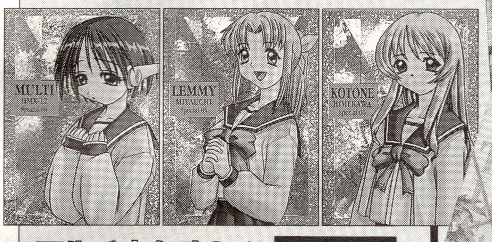
ハマリ度高し!!
トレーディングカード
ヒロインゲームのトレカは種類がいっぱい。集め始めると全部揃えたくなるのよね。



トゥルー・ラブストーリー
〜Remember My Heart〜

個性豊かな女の子がいっぱい！

➡『トゥルー・ラブ』のトレカ第２弾！　カードは全90種類。「ないしょのみさきカード」もある!!（アスペクト）



マルチ人気高し！ To Heart

⬆人気の『To Heart』がトレカに。キラキラ光るスペシャルカードは15パックに3枚の確率で封入。（ティーアイ）

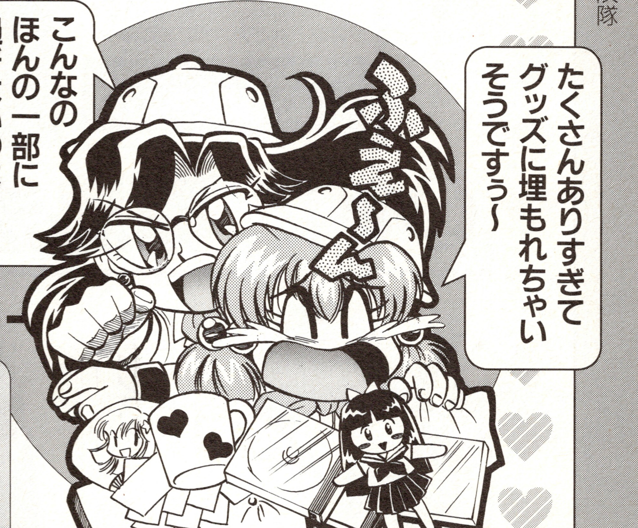
あのコの歌が聴ける！
音楽CD
ドラマやボーカル集など、いろんなCDがリリースされているよ。女の子と一緒に歌おう！

CDエクストラ仕様！

CDの中におまけがいっぱい！

➡すてきな音楽の他、画像もいっぱい収録。パソコンで楽しもう。（NECインターチャンネル）

『センチメンタルグラフティ』オリジナルサウンドトラック



キャラグッズてんこもり！

フィギュア

クオリティが高いぞ！

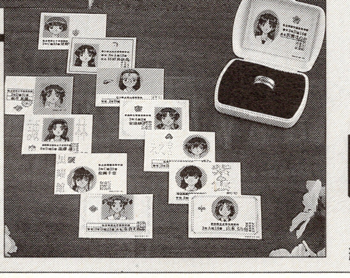
⬅美しい造形が素晴らしい『マリーのアトリエ』のマルローネのフィギュア。（海洋堂）

あのキャラと一緒に暮らせる！
キャラクターグッズ
これだけ種類が豊富だと、ヒロイングッズだけで日常生活ができそう。君もやってみる？

Tシャツ

素肌ごしに彼女と一緒！

➡『To Heart』のキャラが描かれたTシャツ。街で目立つこと間違いなしだ。マルチがとってもかわいい！（コスパ）



プライズグッズ

ゲーセンでGET！

➡『センチメンタルジャーニー スクールリング』は、とってもおしゃれ。ゲームセンターで手に入るぞ。（バンプレスト）

君のパソコンを見守る！

パソコン用アクセサリーグッズ

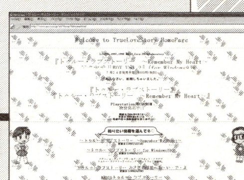
⬆千紗都ちゃんがパソコンに住む!?（『ノエルタスクランチャー〜千紗都だよ！』パイオニアＬＤＣ）

インターネットにも進出！
ホームページ
インターネットに接続すればヒロインたちにいつでも会える！　世界に向けて情報発信!!

インターネットＴＶが見られる！

アスキーソフトホームページ
http://www.ascii.co.jp/et/

➡『トゥルー・ラブストーリー』のページにみさきちゃんの番組が。



幻のムービー収録！

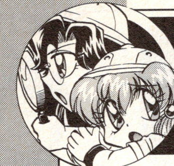
PLAG〜パイオニアLDCホームページ〜
http://www.pldc.co.jp/plag/

⬅「PLAG」には『ノエル』の情報やムービーがいっぱいだ！

©1996,1997 ASCII Corp./Bits Laboratory　©Leaf　©GUST Co.,LTD 1997 Illustration：桜瀬琥姫　©マーカス／サンライズ・バンプレスト・三菱商事　©1998 PIONEER LDC,INC.ALL RIGHTS RESERVED.

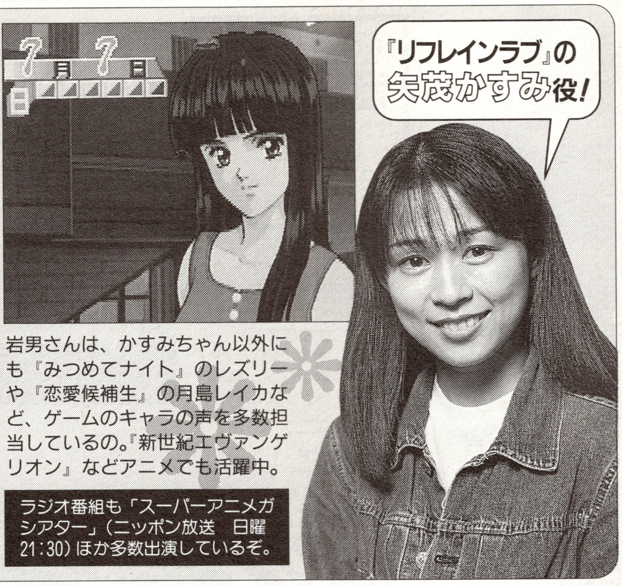
はみだしミニ知識　こんなグッズもあるぞ

いろんな種類が発売されているヒロインゲームのキャラクターグッズ。ここで「こんなのあるの！」って思わず驚いてしまうユニークな商品をご紹介。まずは、『悠久幻想曲』の湯飲み茶わん！　日本茶好きのファンには嬉しいよね。それから現在は生産中止だけど『ときめきメモリアル』のキャラが等身大に描かれたシーツ！　これをふとんに敷いて、詩織ちゃんと一緒に眠ればいい夢見られるかもね。最後に『To Heart』のマルチの「耳」こと「AVセンサー」！　コスプレ用なんだけど、ファンならやっぱり欲しくなる!?



メディアミックスを支える人達を探険！
ヒロインゲームと声優さんの深〜い関係！

岩男潤子・いわおじゅんこ



岩男さんは、かすみちゃん以外にも『みつめてナイト』のレズリーや『恋愛候補生』の月島レイカなど、ゲームのキャラの声を多数担当しているの。『新世紀エヴァンゲリオン』などアニメでも活躍中。

ラジオ番組も「スーパーアニメガシアター」（ニッポン放送　日曜21：30）ほか多数出演しているぞ。

菊池志穂・きくちしほ

『トゥルー・ラブストーリー』の桂木綾音や『ときめきメモリアル』の館林見晴など、印象深いキャラクター役が多い菊池さん。『あやかし忍伝くの一番』の葉隠楓の声も担当！

TOKYO FM『MOTTO!!金曜日』（金曜20：30）で、DJとしても活躍中なのだ！

桑島法子・くわしまほうこ

ドラマCD『フレンズ〜青春の輝き〜1』ガムービックより大好評発売中なのだ！

この夏公開の映画『機動戦艦ナデシコ』のヒロイン「ミスマル・ユリカ」役でおなじみの桑島さん。『彩のラブソング』の鈴音ちゃんや『みつめてナイト』のロリィの声も担当！

丹下桜・たんげさくら

丹下さんといえば『ときメモ』ファンには「もっと！ときめきメモリアル」のDJで有名だよね。みのりちゃんも登場している『DRAMA CD ときめきメモリアル　彩のラブソング with you vol.1』が好評発売中。

「ドラゴン探偵局」（TOKYO FM　火曜25：10）では声優の氷上恭子さんと一緒に番組を進行中だ。

この番組であの子と逢おう〜ヒロインゲームラジオ番組一覧〜

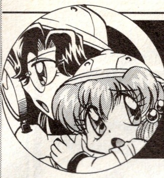
ラジオにはヒロインゲームの番組がいっぱい。深夜放送が多いけど頑張って聴こう！

帰ってきたセンチメンタルナイト（『センチメンタルグラフティ』）	SGガールズ	TBSラジオ 火曜日 24：30〜
皆口裕子のDear My Friends（『フレンズ〜青春の輝き〜』）	皆口裕子	文化放送 火曜日 25：00〜
CLUB db 彩のラブソング with you（『ときめきメモリアル』シリーズ）	桑島法子	文化放送 土曜日 24：00〜
木村亜希子の恋愛候補生いーすと（『恋愛候補生』）	木村亜希子	文化放送 日曜日 25：00〜
電撃大賞（『お嬢様特急』）	長沢美樹ほか	文化放送 土曜日 26：00〜
To Heart（『To Heart』）	豊嶋真千子	文化放送 金曜日 26：30〜

©1997 RiverhillSoft Inc. ©1996,1997 ASCII Corp./Bits Laboratory ©フェアリーテール/NECインターチャンネル　©1994 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

はみだしミニ知識　声優さん大活躍！

このほか、たくさんの人気声優がヒロインゲームに出演中。『新世紀エヴァンゲリオン』のアスカ役で有名な宮村優子さんは『お嬢様特急』の伊東小麦役をはじめ、『リフレインラブ』の安井舞美、『悠久幻想曲2nd Album』のセリーヌ・ホワイトスノウなどの声を担当。『美少女戦士セーラームーン』の亜美ちゃん役の久川綾さんは『悠久幻想曲2nd Album』のリオ・バクスターや『卒業』の中本静、『機動戦艦ナデシコ』のルリ役の南央美さんは『ゆうわくオフィス恋愛課』の神崎真菜の声をあてているのだ！



ヒロインたちが街に集結！
キャラクターショップを探険するぞっ！

模型ショップがおもしろいぞっ！

ヒロインたちのフィギュアがいっぱい！

ホビーショップコトブキヤ

今回おじゃました「コトブキヤ立川店」さんはデパートの中にあるの。だからとても入りやすい雰囲気で、親子連れのお客さんがいっぱいいたわ。ビデオやヒロイングッズもたくさんあるのよ。

⬅入口に並んだフィギュアが目印。（ホビーショップコトブキヤ立川店　東京都立川市曙町2-2-25　第一デパート3F　TEL042-522-3500）

➡店内にはフィギュアがいっぱい。『ノエル』の柚美ちゃんや『大運動会』のあかりちゃんも。

メディ子：隊長、キャラクターショップって何です？
隊長：ゲームやアニメのキャラクターグッズを専門に扱うお店のことね。最近急速に増えつつあるみたい。
メディ子：わたしも行ってみたいですぅ！！

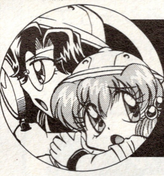
ぺちゃ
くちゃ

ゲームメーカーもショップをオープン!!

コナミ直営のお店！

こなみるく

➡『ときメモ』や『かつてに桃天使』などのグッズなら「こなみるく」でゲット！　写真の新宿店以外に、大阪と埼玉にもお店があるぞ。



ヒロインゲームの今後は！
メディアミックスの未来を探険しちゃう！

予想1

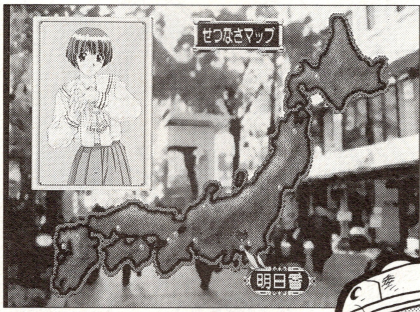
ヒロインたちの学校を文部省がつくっちゃう!?

教育問題に頭を悩ませる文部省が、ゲーム会社と手を組んだ。メディアミックスの一環としてヒロインゲームの学校を設立。女性キャラと一緒に夢の学園生活を送ることができるのだ！　入学希望者が殺到するぞ!?

⬅こんな学校があれば登校拒否もなくなるかも。『トゥルー・ラブ』の綾音ちゃんと一緒に通学!?

予想2

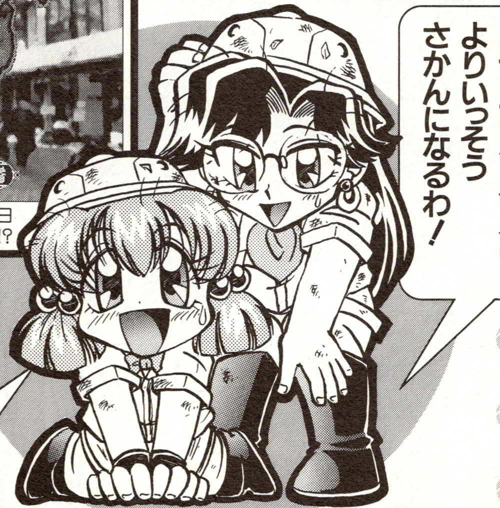
ヒロインにちなんだツアーが企画される



⬆ツアーが実現すれば横浜中華街で明日香ちゃんとデートするのも夢じゃない!?

某旅行会社がヒロインゲームの人気に目をつけて旅行ツアーを企画。なんと『センチメンタルグラフティ』に登場する12人の女の子を訪ね、日本一周するツアーだ！　ファンなら必ず参加すること間違いなし。でも、お金がかかりそう…。

『センチ』の女のコを訪ねて、日本一周ツアー



メディ子：メディアミックスって、いろいろあるんですねぇ。
隊長：そう、ヒロインゲームとは、もはや切っても切れない関係にあるの。今後、どんな展開になるか非常に楽しみだわ。
メディ子：でも、上の予想みたいなことは実現しないんでは…。

©1998 PIONEER LDC,INC.ALL RIGHTS RESERVED.©1996,1997 ASCII Corp./Bits Laboratory　©NECインターチャンネル／マーカス

はみだしミニ知識　ヒロインの街・秋葉原

ヒロインゲームのグッズを扱うショップは全国に急激に増えている。なかでも日本一その数が多いのが、電気街でおなじみの秋葉原だ。なにせ、その数20店を軽く超えるほど。アニメショップやヒロインゲーム専門のキャラクターグッズショップ、ヒロイン系のテレカを多数扱うお店に、フィギュア専門店など、数え切れないほど種類がいっぱい。そのうえ街を歩いていると、至るところで女性キャラのグッズが詰まったプライズマシンを見かけるんだから、ヒロインゲームが大好きな人には聖地のような場所かもしれないね。

シチュエーション楽園 極上人生製作委員会

今よりもっといい人生を。ヒロインゲームならその願いが簡単にかなう！ということを発見した委員会からの報告

豪華三章立て　その内容

第一章（P146～）
どんな状況でも思いのままだ!!
ヒロインゲームで味わえる人生のカタチ。いろんなシチュエーションについて検証してみよう。ヒロインゲームを大まかに３つのタイプに分けて、考証しているのだ。

第二章（P148～）
究極のヒロインタウンマップ!!
ヒロインゲームのように出会いを満喫できるタウンマップを作ってみたぞ。本当にこんな街があったら、男ばっかり集まって女の子がいなくなりそうだけど。さて？

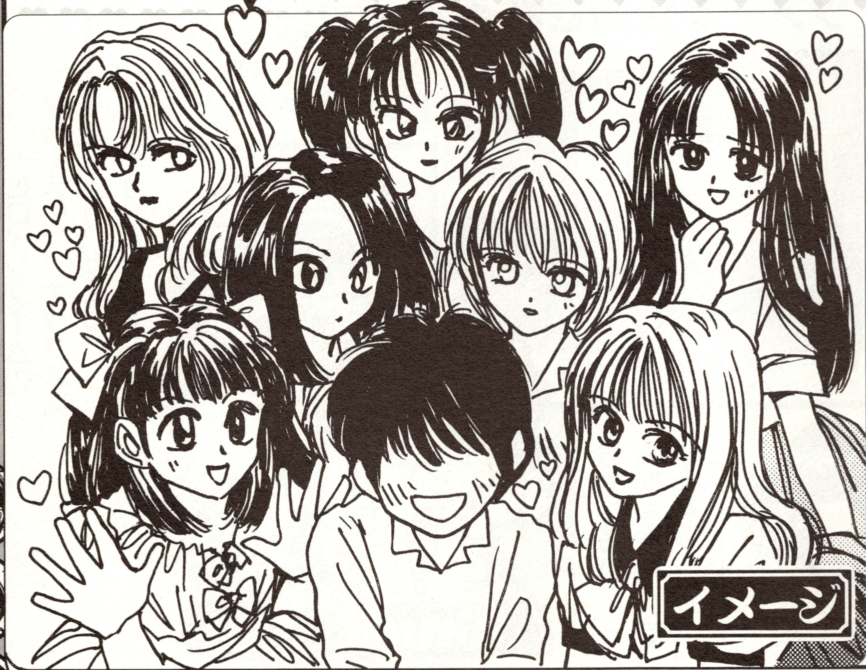
第三章（P152～）
究極のシチュエーションゲームを作ろう!!
今までの研究の成果を生かし、極上人生を楽しめるゲーム制作に挑戦！　あらゆるシチュエーションを盛りこみつつ、一途な恋にひた走るという欲張りな内容に祝砲。

第一章　ヒロインゲームなら、どんな状況も思いのままだ!!

ヒロインゲームにあらわれるシチュエーションを、女の子の質と量から考える。結局、男の夢・夢・夢の夢だらけだぜ！

もててもてて困る!! I

ヒロインゲームの発想の原点ともいえる「シチュエーション」。このタイプのゲームは枚挙にいとまがなく、時代設定や舞台設定もさまざま。といっても、やっぱり多いのが学園生活もの。もともと大勢の男女が集まって生活する時期なので、MMK（もててもてて困る）状態が作りやすいのだ。男なら必ず抱く野望「ハーレム」建設。その状態に近づけるという点でポイントが高いぜ！



イラストレーション：こいずみまり、吉田創

代表的なもてまくりゲーム

●ときめきメモリアル

⬅現代の学園で繰りひろげられる恋愛模様。ひとりをのぞき女の子はみな同級生。

●センチメンタルグラフティ

⬅主人公は高校生。小～中学生時代の同級生たちを探して日本全土を行く異色作。

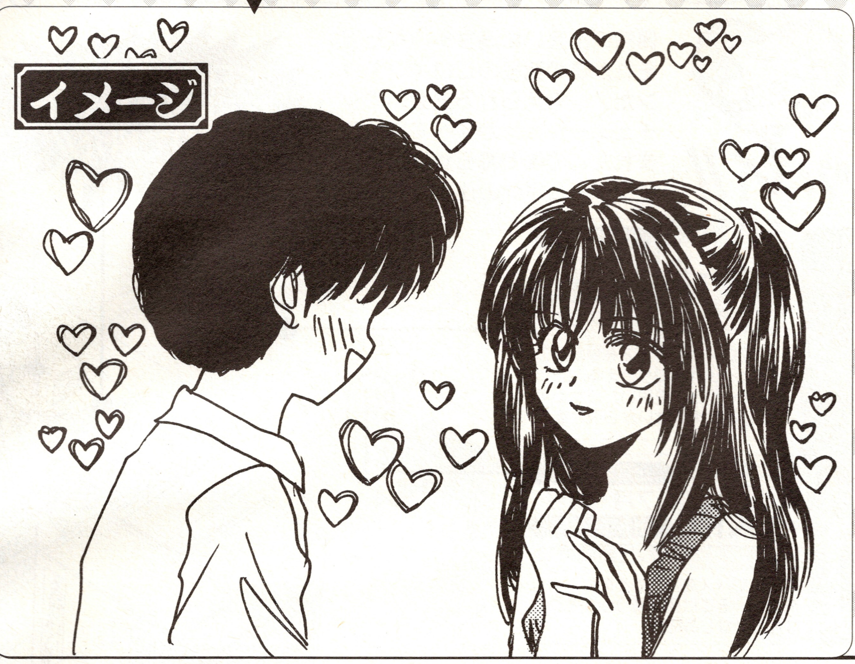
●エターナルメロディ

⬅ファンタジー世界の冒険者が主人公。ともに冒険するメンバーは女の子ばかり。

©1995 KONAMI ALL RIGHT RESERVED.　©1996 Media Works Inc.　©DATAM POLYSTAR/VISION WORKS/ROOMMATE PROJECT　©1998 KANEKO, アストロビジョン, CULTURE PUBLISHERS All rights reserved.　©エルフ 1995　©バンプレ企画　©BANPRESTO 1997 MADE IN JAPAN　©NECインターチャネル/マーカス/サイベル/コミックス　©1998 KONAMI　©1997 RED　©1997 Riverhillsoft Inc.　©TAKARA CO.,LTD. 1998　©1998 Sony Computer Entertainment Inc.　©Produced by Suger & Rockets Inc.　©1997 TENKEY Co., Ltd.　©1997 Imagineer Co.,Ltd.

純愛を貫きとおす!! II

1対1の恋愛を楽しめる。ゲームのセールスポイントがシチュエーションそのものになるので、特異な設定のゲームが生まれやすいぞ。人間じゃない女の子と暮らすゲームがあるほどだ。ただし、もっともリアリティを求められるタイプでもあるので、舞台設定が現代であるケースが多いことにも注目したい。間口が狭いかわりに、ひとりひとりのドラマが作りこまれている。



代表的な純愛ゲーム

●ROOM MATE 3井上涼子

⬅女子高生とひとつ屋根の下で暮らす。実時間に合わせたリアルな生活をする。

●ダブルキャスト

⬅ドラマ性を重視したアドベンチャーゲーム。記憶喪失の女の子と一緒に暮らす。

●ひざの上の同居人

⬅大学の帰りに拾ったネコが女の子になった! という奇抜な設定のゲーム。

さまざまな世代と恋に落ちる!! II

ヒロインゲームなら相手を選び放題!――その相手のタイプを横ではなく、縦に広げたのがこのタイプのゲームだ。1つのゲームの中で、主人公とヒロインのいろいろな関係が味わえる。生徒と先生、学生と未亡人、青年と小学生など日常ではなかなか起こりえない恋の芽生えが、簡単に楽しめるのがうれしい。

代表的な超世代ゲーム

●同級生2

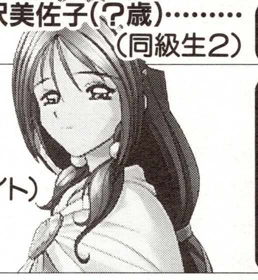
⬅主人公は高校生。同級生のほか、バスガイドや旅館の女将とも仲良くなれる。

●みつめてナイト

⬅東洋からきた騎士見習いの青年が、女学生やパン屋の店員などと親しくなる。

ヒロインゲームに許された 恋世代メーター

ここに挙げたキャラクターはごく一部にすぎないけど、これら以外はほとんどが高校生だ。



30歳

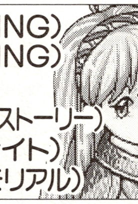
鳴沢美佐子(?歳)………(同級生2)

25歳
●未亡人
●先生

クレア(27歳)…………(みつめてナイト)
真行司麗子(25歳)…………(同級生if)
芹沢よしこ(25歳)…………(同級生if)

20歳
●OL
●大学生
●その他

山下志津香(24歳)…………(ゆうわくオフィス恋愛課)
神崎真奈(23歳)…………(ゆうわくオフィス恋愛課)
スー(22歳)…………(みつめてナイト)
野々村美里(21歳)…………(同級生2)
ジーン(20歳)…………(みつめてナイト)
田中美沙(20歳)…………(同級生2)



15歳
●大学生
●高校生

マレイン(19歳)…………(NEXT KING)
メルビナ(19歳)…………(NEXT KING)
鳴沢唯(18歳)…………(同級生2)
桂木綾音(17歳)…………(トゥルー・ラブストーリー)
プリシラ(16歳)…………(みつめてナイト)
藤崎詩織(15歳)…………(ときめきメモリアル)

10歳
●小・中学生

ジンジャー(13歳)…………(NEXT KING)
ロリィ(12歳)…………(みつめてナイト)
ナナ(11歳)…………(メルティランサー)
アンジェラ(8歳)…………(メルティランサー)

はみだしミニ知識 世界のプリンセス列伝1 シンデレラ

シンデレラストーリーといえば、女性のサクセスストーリー。シンデレラといえば一夜、あるいはごく短期間のうちに大きな成功を手に入れた女性の代名詞だ。こうまでもてはやされるシンデレラ。その出会いのシチュエーションはごく単純で、舞踏パーティの会場で王子様に見初められるというだけ。注目されているのはそこに至る過程なのだ。

第二章 女の子とあらゆる出会いが楽しめる街はこれだ！ 究極のヒロインタウンMAP!!

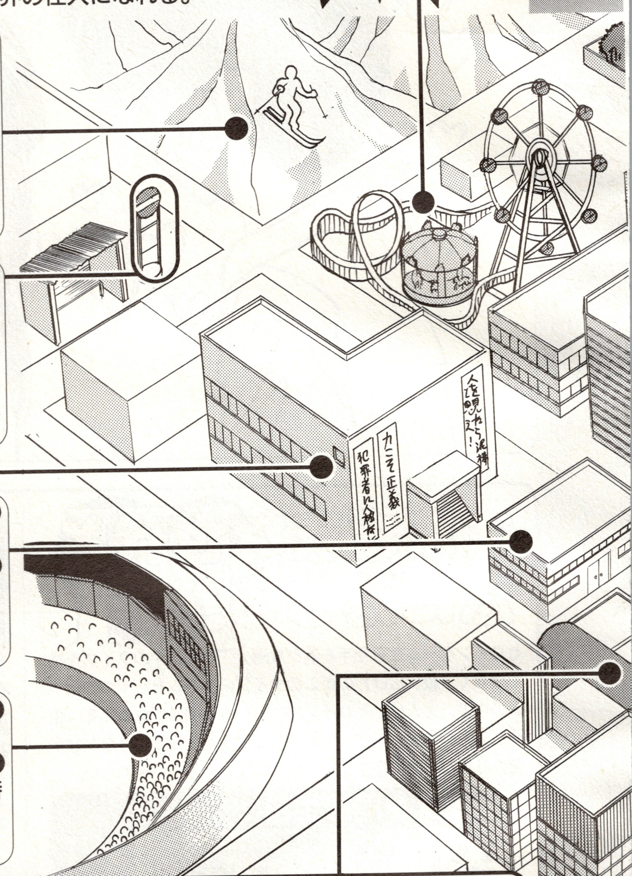
春 夏 秋 冬

朝から夜まで出会いがイッパイ!!

偶然の出会いに満ちあふれた街。それがこの究極のヒロインタウンだ！　考えられる出会いのシチュエーションがすべて詰めこまれたこの街で暮らせば、ヒロインゲーム世界の住人になれる。

ヒロインランドの新アトラクションはP.151で紹介!!

●センチメンタルグラフティ



スキー場
出会える期間　冬限定
出会える時間　いつでも

可愛いスキーウェアを着た女の子とイッパイ知り合える。でも、スキーウェアを脱いだ彼女が可愛いとは限らないから要注意。

使われていないバス停
出会える期間　7月～8月
出会える時間　夜、2時間待つ

バス停でバスを待ってるのにバスは来ない。そこに偶然通りかかるのがなんと幼なじみの娘。

秘密警察 新人募集

会社説明／平和を愛するガーディアン！
求人人材／射撃が得意な人。
　　　　　女性だけの職場で平気な人。
仕事内容／都市の平和を守る。
時　　間／おはようからおやすみまで。
資　　格／警察官養成所を卒業。
待　　遇／機密事項のため公開不可。
休　　日／第2水曜日

図書館
出会える期間　1年中
出会える時間　メガネタイムのみ

グリグリメガネをかけた女の子だらけ。レンズに隠された素顔を探すチャンス。

開閉式ドーム球場
出会える期間　4月～9月
出会える時間　午後6時～9時

飛んできたホームランボールを取ろうとすると、野球好きの娘と激突できる。

商店街

大通り
出会える期間　4月～6月
出会える時間　午前9時～11時30分

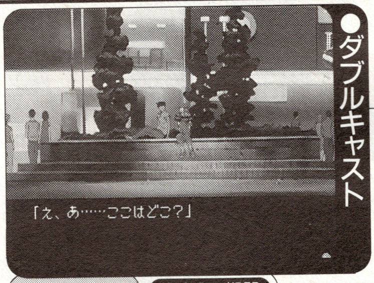
歩いていると、突然荷馬車が目の前に！　荷馬車をよけ、運転していた美女にケンカを売ると友達になれる。

●みつめてナイト

お好み焼き屋
出会える期間　1月～3月
出会える時間　午後12時～1時

たまたま入ったお好み焼き屋は、偶然にも知り合いの娘の店。しかし、新しく来たアルバイトと間違われてしまう。

●センチメンタルグラフティ



●ダブルキャスト

ライブハウス
出会える期間　3月～4月
出会える時間　午後6時～8時

偶然入ったライブハウスで歌っていたのは、5年前に同級生だった女の子。

ゴミ捨て場
出会える期間　7月～8月
出会える時間　午前0時～2時

酔って倒れていると、記憶喪失の女の子に介抱してもらえる。この後、彼女の記憶を探す旅に出発！

カジノ・バー
出会える期間　9月～11月
出会える時間　午後10時～11時

未亡人がディーラーをしている。ポーカーで勝利すれば、彼女とつきあえる。

極上人生製作委員会

はみだしミニ知識　世界のプリンセス列伝2　かぐや姫

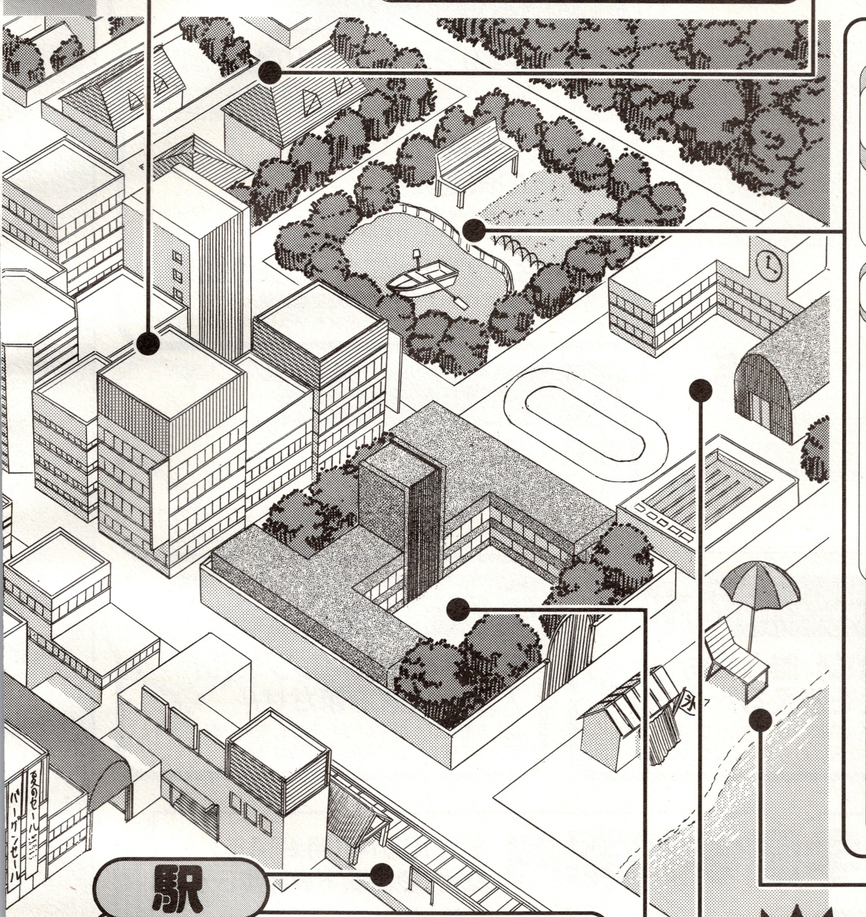
「いまは昔、竹取の翁といふもの有りけり」で始まる日本最古の物語『竹取物語』。その主人公で「うつくしき事かぎりなし」と絶賛され、また5人の貴公子の求婚をしりぞけ、そして時のみかどのお召にも応じなかったというのがかぐや姫だ。竹の中から生まれるという突拍子もないシチュエーションで物語に登場している。

こんな街に住むのはどうだ!?

ゆうわく商事 人材募集

会社説明／ラブこそ正義。不況をラブで乗り切る。
求人人材／ラブセクションで勤務できる人。※男性限定
仕事内容／同僚と恋愛、上司と恋愛、仕事先と恋愛。
時間／9時から5時。ただしラブラブ残業あり。
資格／ラブラブ偏差値60以上新卒フレッシュマン
待遇／3食、デートつき
休日／土、日

●ゆうわくオフィス恋愛課



住宅街

弓道場

出会える期間：1月～2月
出会える時間：午後9時～11時

幼なじみの女の子に、いきなり矢を射られる。矢をよけた時のみ、彼女と知り合える。矢が当たると死亡。

～さん宅

出会える期間：10月～12月
出会える時間：午後6時～8時

街で出会う女の子達の家が集まっている。深夜にウロウロしてると痴漢に間違われてしまうこともあるぞ。

公園

池

出会える期間：日曜日
出会える時間：いつでも

日曜日ならどの時間でも、必ず池でおぼれている女の子を助けることができる。その後はデートに誘えるぞ。

広場

出会える期間：6月～7月
出会える時間：午後2時～3時

広場で寝そべっていると、サッカーボールが顔面に直撃。あやまりにきたのは、昨日夢で見た美少女だった。

入り口

出会える期間：9月～12月
出会える時間：午後4時～5時

毎朝ジョギングしていると、女の子から声をかけられる。42.195kmまでつっ走れ。

●リフレインラブ

●ときめきメモリアル

ベンチ

出会える期間：7月～9月
出会える時間：午後

あこがれのあの娘と座れば、彼女のハートが200%UP。ただし、ベンチは100kgまでしか支えられない。

海

出会える期間：日曜日
出会える時間：いつでも

昼はスイカ割り、夜は花火大会とイベント目白押し。さらに、夜の海でおぼれると歌声のキレイな女の子に助けてもらえる。

駅

駅前通り

出会える期間：1月～3月
出会える時間：午後1時～2時

通称ナンパ通り。ぐうぜんをよそおって気軽に女の子を誘える最高のスポット。

●みつめてナイト

駅前交差点

出会える期間：夏休み中
出会える時間：午前10時

両手いっぱいに荷物を持つ女の子と出会える。手伝うとすぐ仲良くなれる。

究極のヒロイン高校はP.150で紹介！

大学

出会える期間：春限定
出会える時間：いつでも

大学2年の時に家庭教師を依頼され、女子高生とお近づきになれる。ただし留年すると家庭教師をクビになる。

●みつめてナイト

はみだしミニ知識 世界のプリンセス列伝3 レイア姫

映画『スターウォーズ』の登場人物。帝国の圧政に対抗すべく結成された同盟軍の精神的支柱だ。その存在に危機感を抱いた帝国が執拗に追手を差し向け、ついに捕縛する。しかし、捕まる直前に放ったメッセージが、偶然ジェダイの末裔の青年の手にわたり、その青年の活躍によってレイア姫は救出される。そしてこの青年とレイア姫が実は…。

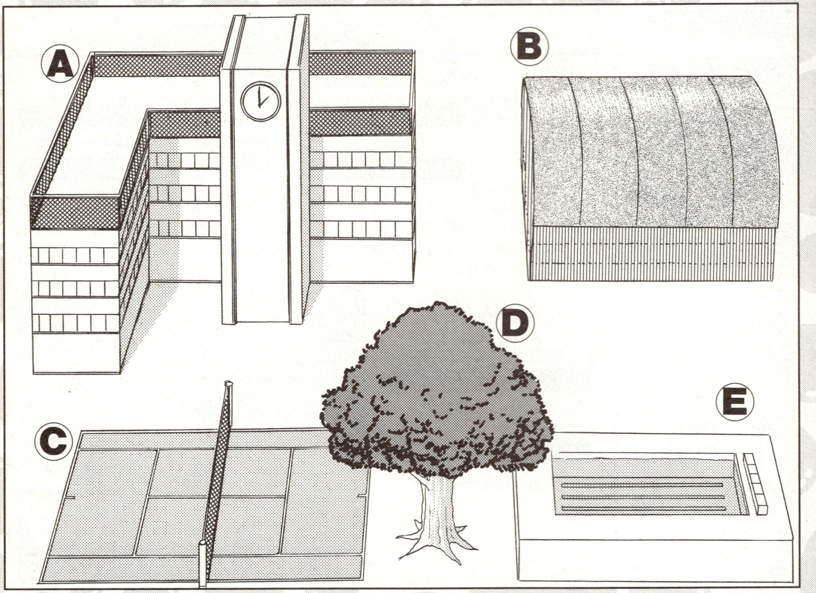
★★★★★★★★★噂の高校の魅力に迫る！★★★★★★★★★

究極のヒロイン高校ガイド!!

出会いに満ちた最高のスクールライフにようこそ！

ラブモード全開の高校を大紹介。誰もがうらやむような、充実した毎日が送れる高校へキミも入学してみないか！

ヒロイン高校が誇るセクシャルダイナマイト施設



A 校舎

恋愛発生率120%！ ラブのL字廊下！

L字廊下で衝突した男女は、誰でもカップルになれちゃう！ でも後ろから衝突したときは、魂が入れかわるから要注意だ。

来年まで予約がいっぱい！ 超人気の保健室!!

校舎の最上階にある保健室。ここから見える夜景は、デート雑誌で紹介されちゃうくらい有名だ！　緊急時でも予約が必要。

ときめきアップのメニューが揃う食堂！

人気メニューはヒロカレー。人気の秘密は特殊スパイス。体もハートも芯からアツクする効果で彼女もいっしょにいただける。

B 体育館

校長の長話が魅力！ 恋の貧血巻き起こる!!

朝礼での校長のお話は、なんと！　2時間にも及ぶ。貧血で倒れる女の子を介抱してあげよう。場所はもちろん保健室で♡

C テニスコート

愛をこめたテニスボールの直撃にクラッ！

時速150kmのテニスボールが直撃すれば女の子と仲良しに。他に硬球、シャボン玉も飛んでくるぞ！

D レジェンドの木

同級生、教師、誰とでも永遠の愛を誓える！

樹齢1000年、どんな愛でも必ず誓えてしまう御神木。浮気したら、木が襲ってくるので注意しよう！

E プール

水深不明の底なしプール！ 人工呼吸はおまかせ!!

水泳の苦手な女の子は溺れること確実。保健体育と図工の成績で、人工呼吸の当番は決められるぞ。

ヒロイン学園をもっと知ろう　ヒロイン学園学校案内

創立1881年（明治14年）
交通：愛情駅下車徒歩5分

学校の特色

ぜいたくな施設の中でラブを育む

校風　心の中に枯れないラブを

環境　学校周辺も異性との出会いに恵まれ、充実した学校生活が送れる

行事　体育祭、文化祭、ヒロイン聖祭

部活　体育会系のクラブ活動が盛ん　水泳部、陸上部は全国でも有名

入試ガイド

募集人員　100人

学科試験　国語100点、数学100点、体育実技300点

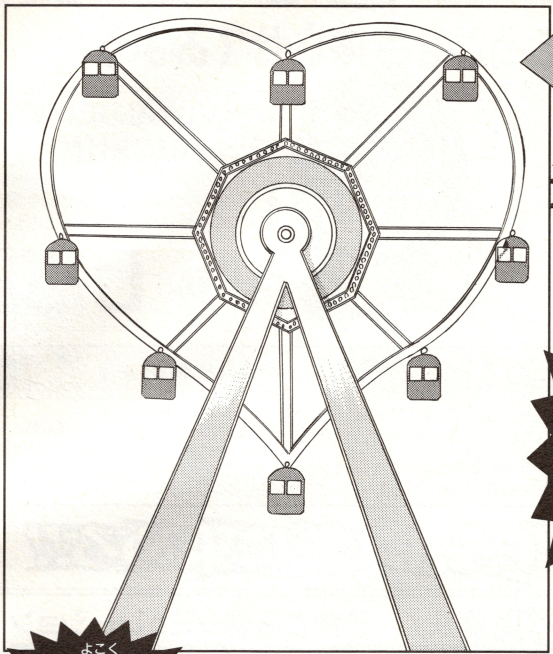
面接　保護者又は恋人同伴、選択可能

はみだしミニ知識　世界のプリンセス列伝4　ダイアナ元皇太子妃

パパラッチに追いかけられ壮絶な激突死を遂げたのが、まだ記憶に新しいイギリスのダイアナ元皇太子妃。オルソープ子爵の3女として生まれ、幼稚園で保母をしていたときにチャールズ皇太子と出会っている。国民からは「プリンセス・ダイ」と呼ばれ親しまれていたが、同時にマスコミからも偏愛され、精神的に追いつめられて離婚した。

究極の遊園地 Heroine Land

女の子と出会えたらヒロインランドへ行こう！　彼女との仲が燃えあがる新アトラクション情報を大公開。



ヒロインランドの新アトラクション
究極のハート型観覧車その名も…
ラブリーエクスプロージョン♥

ラブリーエクスプロージョン（通称ラブエク）は、彼女との関係がいまいち盛りあがらないキミにぴったりだ！　ラブエク驚異の三所絞めであの子のハートをゲットしよう！

ラブエクはココがサイコー

①なんと1周 女の60分!!
●スペシャルデーは90分まで時間延長！
女の子とふたりきりの時間を、充分楽しめちゃう！　トイレは先にすませておくこと。

②ドキドキ度によって観覧車の色が変化!!
●ドキドキ度感知センサー付き！
彼女の気持ちが手に取るようにわかる親切設計。ベストの色は桃色。

③予測できない ハートムーブ!!
●彼女を決して飽きさせない！
ハートを描くような独特の動きでドキドキの連続。よろめいた瞬間に抱きつけ！

予告（よこく） 1つの席に2人乗り！ 究極のジェットコースター LOVE JET!! 8月より稼働!!!

■すべてのシチュエーションがミックスされた曲がここにある!!

ヒロインタウンソングは『森のくまさん』に決定!!

シチュエーションを完全網羅した曲が『森のくまさん』!?　歌詞に秘められた真実とはいったい何か？

森のくまさんの歌詞を徹底検証!!

ある日　森の中　くまさんに　であった①
花さく　森の道　くまさんに　であった
くまさんのいうことにゃ　おじょうさん　おにげなさい②
スタコラ　サッサッサのサ　スタコラ　サッサッサのサ
ところが　くまさんが　あとから　ついてくる③
トコトコ　トッコトッコト　トコトコ　トッコトッコト
おじょうさん　おまちなさい④　ちょっと　おとしもの
白いかいがらの　ちいさな　イヤリング
あらくまさん　ありがとう　おれいに⑤　うたいましょう
ラララララ　ラララ　ラララララ　ラララ

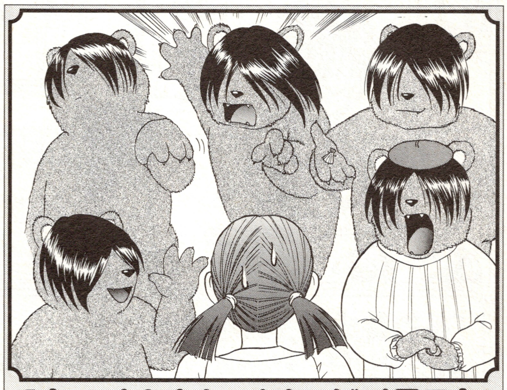
1 であった
まず、これは基本。物語はいつも強引な出会いから。無理を承知で声をかけよう。

2 おにげなさい
ここは俺にまかせろ！　と勇敢な戦士のような態度で女の子の頼れる存在に。

3 ついてくる
気になる子はとことん追いかける！　時には日本全国を股にかけることだって。

4 おまちなさい
偶然を強調したり、昔の同級生を名のったりと、親しげに近づくことが鉄則だ！

5 おれいに
多くの場合、ここで次に会う約束をする。今までの成果が試される時でもある！



『森のくまさん』イメージイラスト

①〜⑤すべてのポイントを総合しタウンソングとなった!!

『森のくまさん』には出会いから始まる、女の子と楽しめるシチュエーションがつまっていた！　森を街に置き換えれば、出会いの宝庫ヒロインタウンにもぴったりだ。こいつは放っておけないぜ！　ちょうど街のイメージソングもなかったことだし、コレに決定！

JASRAC 出9807217-801

はみだしミニ知識　世界のプリンセス列伝5　クレオパトラ

古代エジプト、プトレマイオス朝の女王。あまりの美しさに時のヨーロッパの権力者シーザーが骨抜きになった。その後シーザーの後継となったアントニウスを魅了するが、アントニウスがアクティウムの海戦で敗れると絶望して自殺した。世界の三大美女に数えられ、「クレオパトラの鼻があと3㎝低かったら歴史が変わった」といわれるほど。

第三章 究極のシチュエーションゲームをつくろう!!

いろんなシチュエーションを楽しみたいキミに送る夢の企画。ヒロインゲームの新しい形を見よ!

様々なヒロインゲームのおいしいシチュエーションを合体させてみよう!

…で、できたゲームがこれだ!

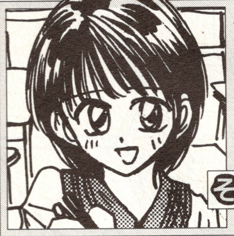
ずっと一生

子育て〜結婚、さらに先まですべてのシチュエーションを体験できるスーパーゲーム

子育てしたい人もいりゃ、大人の恋をしたい人もいる。そんな欲張りなあなたを納得させるゲーム。それが『ずっと一生』だ。

それは愛と友情、恋がミックスされたハートフルストーリー

第1幕から始まる物語はヒロイン七恵の成長を軸にさまざまに変化していく。七恵との愛、恋、そして友情の物語は、彼女とキミが作りあげていくのだ。



キミの永遠のヒロインとなる娘を紹介!

『ずっと一生』でメインのヒロインをつとめる女の子。どんな娘になるかはキミのプレイしだい。

その名も 七恵(しちえ)

年齢&時代背景	11歳〜15歳 小学校〜中学校	16歳〜18歳 高校生	19歳〜29歳 社会人	22歳〜29歳→そして10年後	11歳〜15歳 小学生〜中学生
年代ごとの各シチュエーション	第1幕:子育て編(P152で紹介)	第2幕:高校生活編(P153で紹介) 第3幕:クラブ活動編(P153で紹介)	第4幕:軍隊編(P154で紹介) 第5幕:会社編(P154で紹介)	[スペシャルイベント]ハッピーウェディング[結婚](P155で紹介) [2世誕生]七恵が母親になる(ヒロインが七恵の娘にチェンジ)	第6幕:2代目子育て編(P155で紹介)

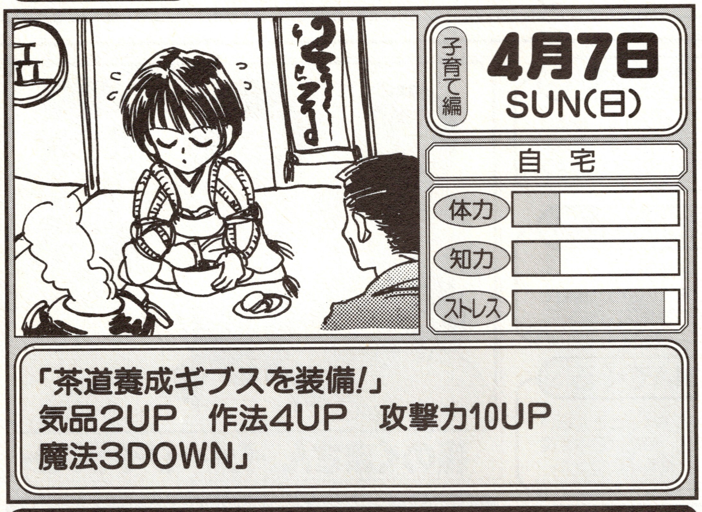
いよいよゲーム説明開始! 彼女の人生をキミ色に染めろ!!

第1幕 パパと呼ばないで! [子育て編]

ジャンル 痛快! 子育て活劇シミュレーション

プレイ期間 反抗期を無事過ぎるまで

ゲーム画面 ※画面は開発中のものです。



⬆ただいま、茶道のおけいこ中。でもあんまりストレスをためこむと、七恵が魔法悪女になって襲いかかってくるぞ。ストレスがたまってきたら、休ませてあげることも大切だ。

ストーリー

ある日、独身貴族のあなたの元へ、1人の少女(推定年齢11歳)が訪れます。少女は自分のことを『七恵』と名のり、あなたの娘だと話しました。まだ24歳のあなたはビックリです。身に覚えがないこともないが、そんなバカな…。数々の謎をはらみつつ、ここにおかしな親子の物語が始まります。七恵:『よろしくね♥パパ』…だから、パパと呼ばないで。

●おもな登場人物●

父(プレイヤー) 七恵の父。本当の父親かどうかは不明。ゲーム開始時に主人公である父親を、複数の中から選択可能。選べる父親は、八百屋、会社員、教師、のんだくれ、アメリカンの5人。どの父親を選ぶかでパラメータが変化する。

娘(七恵) プレイヤーの娘となる少女。謎多し。

[そのほかの登場人物]
先生、近所のガキ大将、意地悪なライバル(女)、昔の女(父の)、どっかの城の王子様とその爺や

子育て編 ここが見どころ!!

娘を育てるだけじゃなく、本当の父親が誰なのかを調べなくてはならない第1幕。七恵の秘密に迫るイベントが、山のように用意されているから目が離せないぞ。さらに、話の展開次第では、七恵が彼氏を連れてくることもあるのだ。キミも父親のツラさを味わえるかも。

シチュエーション暗黒編

こんなヒロインゲームはイヤだ!!

あったら最悪! 究極のヒロインゲームを考える

シチュエーションは、ヒロインゲームの命とも言える大切な部分。シチュエーションが腐っていたら、ヒロインゲームは死んだも同然だ。ここでは、そんな暗黒のシチュエーションをテーマ別に紹介するぞ。

悪魔の子育て編

- ●育てる子供が平成の5つ子ちゃん
- ●父65歳、そして娘が40歳(出戻り)
- ●かぎりなく娘っぽい息子を育てる
- ●お姫様ではなく女帝を目指して育成

はみだしミニ知識 世界のプリンセス列伝6 白雪姫

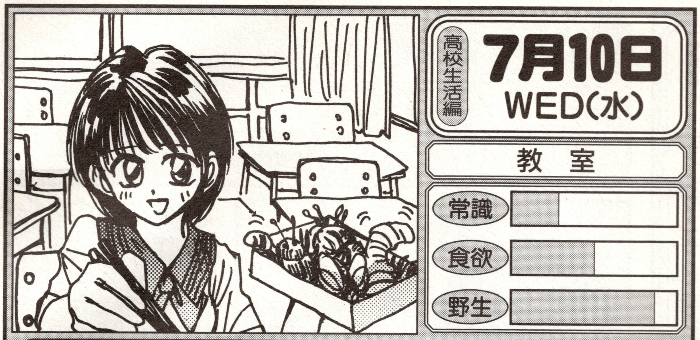
森の奥深く、7人のこびと達と仲良く暮らす白雪姫は、世界で一番美しく(鏡・談)、誰からも愛されていた。そして幸せに暮らしていたある日、白雪姫は、その美しさを妬んだ魔女によって毒入りのリンゴを食べさせられ、覚めない魔法の眠りについてしまう。しかし偶然通りかかった王子様の愛の口づけで目覚め、さらなる幸せをつかんだ。

第2幕 ときどきダイアリー［高校生活編］

ジャンル 乙女チック変愛シミュレーション

プレイ期間 成否に関係なく告白するまで

ゲーム画面 ※画面は開発中のものです。



七恵：お弁当つくってみたの、
ハイ、どーぞ♥」
主人公：(まったりとウネウネしていてウマイ!)

⬆あこがれの七恵の手作り弁当イベント。キミの野生度が高いと発生するぞ。何が入っているのかわからないけど、愛情のこもったものなら何でもいいか。何やら動いてるけどね。

ストーリー

あなたは春から時々高校に入学することになった新入生。時々高校には、中学時代から好きだったあの娘も入学していました。あなたは、あこがれのあの娘に告白するために、自分をみがく決心をします。謎の中華仙人にもらった『恋の日記帳』を片手に、高校3年間で男をみがき、見事あこがれのあの娘を落とすことができるのでしょうか。それとも…。

●おもな登場人物●

男子高生（プレイヤー）
高校1年生。あこがれの七恵に告白するため、日々男をみがいている。どんな女の子とでも仲良くなれる『恋の日記帳』を持っているが、使い方がわからないため常にカバンの中。時々高校の教師をつとめている姉がいる。

女子高生（七恵）
学園のアイドル 歌声がキレイ。

［そのほかの登場人物］
勉強好きな女の子、スポーツ好きな女の子、遊び好きな女の子、おしとやかな女の子、金持ち息子

高校生活編 ここが見どころ!!

魅力あふれる女の子がいっぱい登場する第2幕。七恵に告白することが最終目標だけど、お気に入りの娘がいれば、その娘に告白することもできるぞ。どの娘に告白してハッピーエンドになるかはキミしだい。男の魅力をみがきぬき、狙った女に思いのたけをぶつけろ。

第3幕 コートでコーチR［クラブ活動編］

ジャンル バレー×バレエ=シミュレーション

プレイ期間 東洋の魔女と呼ばれるまで

ストーリー

七恵は、時々高校バレー部の新入部員。そんな七恵を応援し、時には叱咤する鬼コーチ、それがあなたです。複雑な家庭環境の中で、明るく生きる七恵。そんな彼女の夢は、インターハイ出場。しかし、七恵の運動神経はないに等しく、バレーのヘタさ加減は海よりも深かったのです。七恵を鍛え上げてインターハイに連れていくことが、あなたの使命です。

●おもな登場人物●

コーチ（プレイヤー）
プレイヤーの分身となるキャラ。某体育大学を首席で卒業し、現在は時々高校で7つの部のコーチを引き受けている。ウワサでは、以前ある国で傭兵をしていたこともあるらしい。回転をこよなく愛す、29歳のナイスガイ。

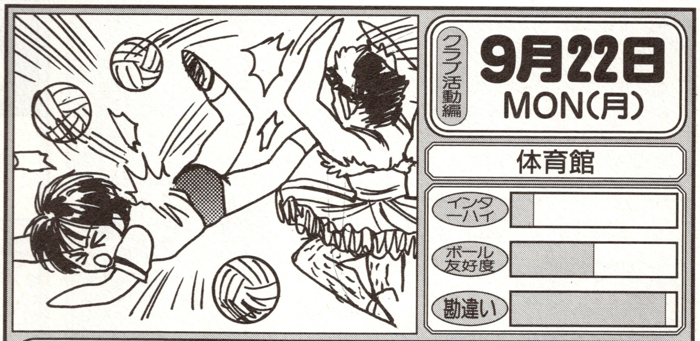
バレー部員（七恵）
バレー部員。ドジでノロマなカメ?

［そのほかの登場人物］
クラスの担任（コーチのライバル）、生まれつき身体の弱い部員（イベントで死亡）、部長、親友

クラブ活動編 ここが見どころ!!

七恵を鍛える特訓はすべてミニゲームになっている。右の画面写真の『バレーでバレエ』を始め、たくさんのミニゲームが遊べるぞ。ストーリーからも目が離せない。コーチと担任の先生が、七恵をめぐって恋のバトルを展開することも。どうなる、運動音痴の七恵?

ゲーム画面 ※画面は開発中のものです。



七恵：「コーチ、もうダメですー!!」
主人公：「立て! 立つんだー七恵～!! 回転だ!!!
ローリングドリーマー（グキッ）」

⬆七恵を鍛える特訓には、いろんな種類があるぞ。ただしキミの勘違い度が高いと、おかしな特訓をしてしまうのだ。日頃から物事はちゃんと確かめてから行動するようにしよう。

ああ、地獄の3年間…高校生活&クラブ活動編

- ●女の子の幼なじみが48人いる
- ●全校生徒がザビエル頭（ヒロイン含む）
- ●クラブに入ると3年間デートできない
- ●ヒロインの女の子が九九を言えない
- ●高校生活を5年間送る（留年）
- ●女教師は多いが、全員ギネス級のデブ
- ●吹き矢で求愛するクラスメイトがいる
- ●女子相撲部のコーチが物語の主人公

はみだしミニ知識 世界のプリンセス列伝7 乙姫

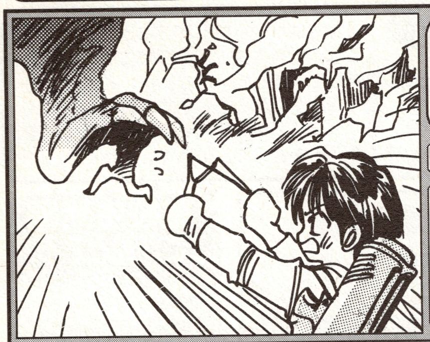
「♪むかし、むかし、浦島は…」という童謡も有名な日本の昔話、『浦島太郎』に登場するお姫さま。海底にある竜宮城に多くの家来とともに住んでいる。浦島太郎が子供にいじめられていた亀を助け、そのお礼に竜宮城で出会うというシチュエーションは、亀という第3者を介して発生した珍しいパターンであるといえよう。

第4幕 あぁ恋の防衛ライン［軍隊編］

ジャンル 愛と戦闘の肉弾シミュレーション

プレイ期間 悪の組織の野望を砕くまで

ゲーム画面 ※画面は開発中のものです。



軍隊編 10月2日 THU(火)

市街地

指導力 / スマイル / 不幸度

七恵：「隊長、今お助けします！」
主人公：「そんなものよりも、背中のバズーカを使ってよー！」

⬆指導力が低いと、隊員達はいうことを聞いてくれない。さらに不幸度が高いと、任務を失敗することが多くなってしまうのだ。指導力は優先的に上げ、不幸度は常に下げておけ。

ストーリー

あなたは秘密軍隊に新しく配属された新米隊長。日夜、悪の秘密結社と戦いながら都市の平和をめざすのです。隊員は一部をのぞいてカワイイ女の子ばかり。しかし彼女達は、新米のあなたを信用してくれません。さらに、各々が誰も知らない知られちゃいけない過去を持っています。あなたは隊員達の心のケアをしつつ、信頼を上げ平和を勝ちとるのです。

●おもな登場人物●

隊長（プレイヤー） プレイヤーであるキミの分身。実力はあるが、まだまだ発展途上といったところ。なにごとも経験不足のため、間違った指示をだしては隊員達に怒られている。同じ新人同士ということで、七恵とはウマが合うようだ。

新人隊員（七恵） 隊長と同じ日に配属された元気娘。

［そのほかの登場人物］
ロシアの殺し屋、発明メガネ、フランス女、イタリアの女魔術士、インドの狂虎、暗黒軍団一同

軍隊編 ここが見どころ!!

戦闘は本格アクション。隊員達のアクロバティックな動きを楽しめるぞ。もちろん、隊員達との❤イベントもある。彼女達と交流を深めれば、デートなんかもできるらしい。ちなみに、軍隊編とオフィス編は、好きなほうからプレイできるのだ。キミのプレイしたい幕を選ぼう。

第5幕 愛してオフィス［会社編］

ジャンル 恋の成りあがりシミュレーション

プレイ期間 株式を一部上場するまで

ストーリー

新鋭のランジェリーメーカー、(株)シチエージェンシーの新入社員、それがあなたです。シチエージェンシーの社長は、あやしい魅力を持った七恵という女性。あなたは彼女とともに、ライバル会社をどんどん蹴散らしていきます。めざすは株式一部上場。はたして、全国に支店を置くほどの大会社になれるでしょうか？ そのカギはあなたが握っています。

●おもな登場人物●

社員（プレイヤー） 街角でスカウトされて、(株)シチエージェンシーに入社。ちょっとエッチな性格の22歳。社長の色香にだまされて、貧乏くじを引くことがよくある。得意技は営業スマイル。伝説の下着職人ランジェリー鷹にあこがれている。

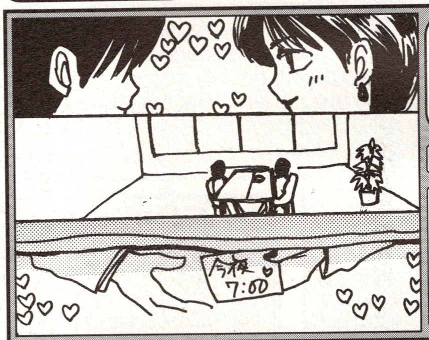
女社長（七恵） 女社長。多くの謎を秘めた美女だ。

［そのほかの登場人物］
ライバル会社の社長、ランジェリー鷹、受付の幸子ちゃん、郷竜寺先輩(大学時代の先輩)、お客

会社編 ここが見どころ!!

新作の下着を作りあげるイベントには、パズル的要素が含まれている。発表会の期日までに完成させなきゃ、会社のイメージが落ちてしまうぞ。キミの実力が上がると、社長とのラブラブイベントが発生。大人のデートが楽しめるぞ(といってもHなヤツじゃないよ)。

ゲーム画面 ※画面は開発中のものです。



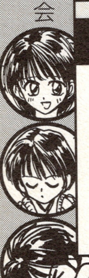
会社編 12月26日 FRI(金)

オフィス

視力 / ひみつ度 / 広さ

「オフィスで見つめあう社長と部下。
2人をジャマする者はだれもいない。
(まあ、社員数2名の会社だからしょーがねーか)

⬆隠されたパラメーターとして、実力度がある。実力度が上がれば、七恵社長からデートのお誘いがかかるぞ。逆に実力度が低いと、だまされた上にこき使われてしまうのだ。



こんなヒロインゲームイヤだ!!! コウカイとゼツボウの社会人編

- ●羽が生えているOLがいる会社での恋
- ●ヒロインの女社長が今年還暦(60歳)
- ●未亡人ばかりの秘密の乙女戦隊
- ●オフィスラブがバレると左遷される
- ●MAXまで愛を高めたヒロインが戦死
- ●プレイ期間が定年まである(約40年)
- ●高校生とつきあえるが金を取られる
- ●結婚後からゲームがスタート

はみだしミニ知識 世界のプリンセス列伝8 ピーチ姫

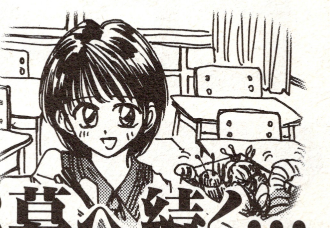
『スーパーマリオ』シリーズに登場する、きのこ王国のお姫さま。毎回、何かしらの悪者に連れ去られマリオが助けに行くパターンを繰りかえすこと幾数年。「助けてあげたい」よりも、「何やってんだ」と思われ始めた頃、レースゲームで強さをみせた。助けてくれた恩人マリオを出し抜くあたり、けっこう図太い性格の持ち主。

七恵編最終幕

結婚 Happy Wedding

波乱に満ちた七恵の人生におとずれるハッピーエンド

キミといろいろな物語を作ってきた七恵がついに結婚。結婚相手は、もちろんキミだ。どのタイプの七恵と結婚するかはキミが選べるぞ。幸せにホホを濡らす七恵の人生をふり返りつつ、新しい人生に乾杯。



数年後…
七恵が娘から母へ…
2代目(娘)誕生!!!

ここから先は七恵の娘がヒロインとなり、物語が展開！ **第6幕へ続く…**

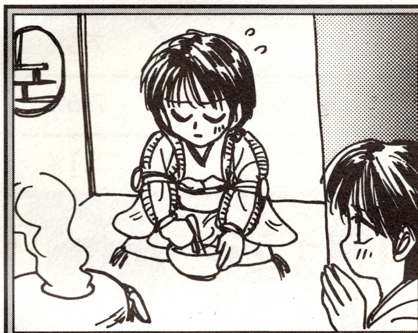
第6幕 母と娘と男と女 ［2代目子育て編］

ジャンル ご存じ子育て活劇シミュレーション

プレイ期間 おきゃんな娘になるまで

ゲーム画面

※画面は開発中のものです。



2代目編	5月15日 SAT(土)
自宅その2	
長州	
藤波	
猪木	

七恵：「がんばるのよ。母さんはいつでも
あなたを見守ってるわ！」
娘：（あのババア、また見てやがる。かったりー！）

⬆娘のストレスが頂点に達すると、パラメーターがすべて暴れそうな雰囲気の名前に変化。このままでは娘がグレてしまうから、すぐに休ませてあげよう。あとは家族でメシを食え。

ストーリー

あなたの役どころは父親。前世代でヒロインをつとめた七恵の娘を、母である七恵と力を合わせて、おきゃんな娘に育てるのが目的です。しかし、娘は母親の七恵があまり好きではありません。あなたは父として、時には夫として、彼女達がうまくいくように指示してあげるのです。平和な家庭を築くか、積み木くずしになるかは親子の愛情&きずなしだい。

●おもな登場人物●

2代目父（プレイヤー）
七恵の旦那様であり、七恵の娘のお父さんでもある。第1幕と同じように、父親のタイプを選べる。今回は、レスラータイプと傭兵タイプが新規追加。

娘（七恵の娘） ちょっと不良な娘。お母さんが嫌い。

母（七恵） 前世代のヒロイン。娘を溺愛している。

［このほかの登場人物］
先生の息子、ガキ大将マークII、わりとイジワルなライバル（女）、昔の男（七恵の）、バカ王子

2代目編ここが見どころ!!

第1幕との大きな違いは、家庭の和を守らなければならないということ。娘を育てると同時に、妻の七恵ともコミュニケーションをとらなければならないぞ。でも、基本的にはどんな育て方をしてもOK。夫婦の愛を捨てて、娘にだけ愛情をそそぐなんてこともできるのだ。

2代目編から先のストーリーはこうなる！（予定）

まさにヒロインの人生をず～っと遊べる
永遠のヒロインストーリー♥

母から子へ、子から孫へと愛のシチュエーションは移り変わる

2代目→3代目→4代目…と『ずっと一生』のストーリーは永遠に続くのだ。ヒロインのタイプもプレイしだいで変わってくるから、新鮮な気持ちで何度でも楽しめるぞ。

物語の流れ：●2代目子育て編● → ●2代目高校生活編● → ●2代目社会人編● → 結婚!! → 3代目誕生!! → ●3代目子育て編● → そして物語は次の世代へ…

緊急告知!!

『ずっと一生』を本気で作ってみたい **メーカーさん大募集!!**

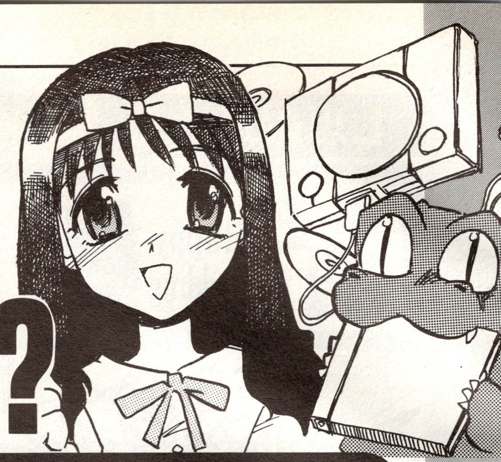
このゲームを作ってみたいというメーカーさん大歓迎！　CD何枚になるか知らんけど、『ウチがやってやる』というメーカーさんお待ちしております。

連絡先 ぜひVジャンプ編集部までご一報ください！
※応募多数の場合は厳正な審査のうえ、1社にしぼらせていただきます。

はみだしミニ知識　世界のプリンセス列伝9　ローラ姫

『ドラゴンクエスト』のラダトーム王姫。はじめは竜王の手先のドラゴンに捕らわれているが、やがてロトの血を引く勇者によって救出される。助けてくれた勇者にベタ惚れで、『王女の愛』を差し出すほど。お姫さまというイメージからは、まるでかけ離れた積極派だ。口ぐせは「おしたいもうしあげております」と「そんな、ひどい」。

検証 本当は好き？嫌い？ 《女の子から見た》ヒロインゲーム!?



「ヒロインゲームが好きな女の子っているのかな？」「ヒロインゲームのことを女の子はどう思っているんだろう？」そんなそぼくな疑問に私、ヒロコとアシスタントのギニョールくんがアンケートをもとに大検証！　女の子はいったいどんなことを考えているのかな!?

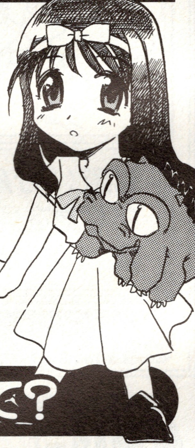
※Vジャンヒロインゲーム取材班（ギャル担）が街頭で大アンケートを実施！　無作為に選んだ18歳～25歳までの女の子100人に訊いてみたよ。

ヒロインゲームといえばどんなタイトルが思い浮かぶ？

ヒロコ「1位に輝いたソフトは『ときめきメモリアル』。いまやヒロインゲームの代表作ともいえるソフトだけに、この結果はうなずけるよね！」
ギニョール「2位以下のソフトは〝同級生〟シリーズや〝下級生〟といったパソコンから移植されたソフトが上位にランクされているよ！　5位以下のソフトの中には『みつめてナイト』や『フォトジェニック』『NOëL』『センチメンタルグラフティ』といった恋愛シミュレーションソフトの名前が多く見られるよ。女の子が思っているヒロインゲームって、女の子を口説いていく恋愛シミュレーションのイメージが強いみたいだね」
ヒロコ「なかには男の人を口説いていく、『アンジェリーク』の名前をあげた人もいたけどね」

1	ときめきメモリアル	32.4%
2	同級生シリーズ	9.4%
3	卒業シリーズ	7.6%
3	下級生	7.6%
5	トゥルー・ラブストーリー	5.1%

※上位5タイトルを掲載



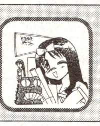
ヒロインゲームは好き？ 嫌い？

ヒロコ「ここでは単純にヒロインゲームが好きか？　嫌いか？　ってことを質問してみたの。意外にも、嫌いっていう意見の女の子は少なかったけど、どちらでもないって意見の女の子が圧倒的に多かったな。これって、言い換えると、みんな、ヒロインゲームに興味がないってことを現わしているんじゃない？」
ギニョール「一概にそうとは言えないけど……。それじゃ、次の質問でヒロインゲームの好きな女の子と嫌いな女の子に、もう少し詳しくその理由を聞いてみよう！」

好き	39.2%
嫌い	8.7%
どちらでもない	52.1%

好きな人はどれくらい好きなの？またゲームの魅力って？

1回プレイする程度	46.2%	2回以上プレイする	46.2%
関連グッズを買う	8.4%	雑誌をチェックする	12.6%
コスプレをする	4.2%	イベントへ行く	3.4%



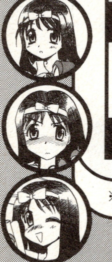
※複数回答可

ヒロコ「魅力についてもアンケートをとってみたの。『のめり込みやすい』って答えが最も多かったのよ」
ギニョール「男の子はキャラクターの性格や容姿にハマるけど、女の子は世界観にハマるみたい。〝こんなセリフ言わない〟とか言いながら楽しんでいるんだって」

こんな意見もあるよ！

じつは、ヒロインゲームの魅力について「たとえばナンパとか、（同性なのに）女の子をおとすといった日々の生活じゃ味わえないことができる」と、答えてくれた人も多かったんだよ。確かに、ふつうはそんなことしないもんねぇ～。

イラスト／快楽園栂香



はみだしミニ知識 素朴さがたまらん!?

今回の座談会やアンケートで、「ヒロインゲームに出てくる女の子の服装はなぜかひと昔前のセンス」という意見が。確かに、みんな最新のファッションに身を包んでいるとは言いがたい。しかしある男性の意見によると、あれぐらいのアカ抜けなさがちょうどいいのだとか。絵柄にしても、あんまりキレイすぎると逆に感情移入しにくくなるのだそうだ。よくよく考えてみれば、大人気のあのゲームも、それからあのゲームも、実に素朴な絵柄。でも逆に、一発で見分けがつくのも確か。うーん、難しいもんです。

女の子がグッときた！
こんな場面あんな場面

ヒロインゲームと呼ばれるものは数多くあれど、女の子のハートをガッチリつかんじゃう作品は意外に少ないもの。ここでは、我々女性ユーザーが、心の中のこぶしを思わずグッと握りしめた作品を紹介します。いろんな意味で印象深かったものばかりです。

アノ人から告白!?
ときめきメモリアル

一般大衆であるアタクシをバカにしてくる金髪のアイツ。美形で金持ちで腹立つったら。でも電話をかけ続けてると意外な展開に。

⬅いやぁ、この人がアタクシのことをねぇ……とか思うとけっこう痛快。

泣けるっスよ！ マジで!!
彩のラブソング

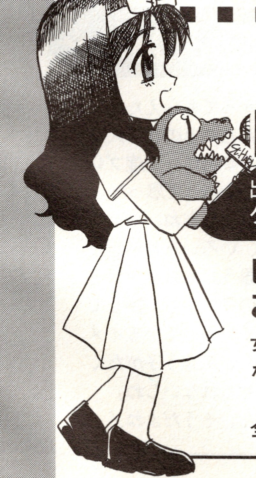
描写が丁寧なので、淡々とした日々の繰り返しが苦にならない。ちょっとした出来事の積み重ねがラストシーンで効いてくるのよねー。

➡音楽をテーマにしているだけあって、エンディングテーマや挿入歌なども実にヨイです。CDほしい。

電車の中でも女の子とラブ
ポケットラブ

ゲームボーイだから、いつでもどこでもプレイできるのが魅力。デートに誘ってもなかなか乗ってこないクセに、プレゼントやるから来いと言うとすっとんでくるような女の子ばっかりだけどネ！

➡好感度がそれほど高くないときは、お気に入りのデートスポットに誘ってもこの通りあからさまな不満顔。喜怒哀楽がハッキリしていいよね！



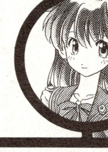
出演者にも聞いてみよ！

出演している声優は、ヒロインゲームをどう思っているの？

ヒロインゲーム大好き！ こんなふうに楽しみます

女の子をおとすのは楽しいですね。なかでも、おもしろかったソフトは『ときめきメモリアル』。もちろん、全キャラクターをおとしました（笑）。じつはこのゲームをやる前は、たいしておもしろくないんだろうなって気持ちだったんです。でもいざプレイしてみると、細かいところまで設定がされていて、逆によくできたゲームなんだって感心してしまいました。やっぱり、ヒロインゲームの魅力は、出てくる女の子がみな、男の人の理想像みたいな娘で、現実にはこんな娘いないといったところじゃないですか。たとえば、「お出かけの準備に〜」って、セリフがあるとすると、いまの娘たちならふつう“お出かけ”なんて使わないよぉ〜とかね。あとは個人的に、ちょっと変わった娘をおとすのが好きなんです。そういう娘に限って、こっちが怒るだろうと思ってした質問をよろこんだりして、意外な反応が返ってくる。そんなところがたまらなくよくって、この手のゲームはやめられません。

川澄綾子



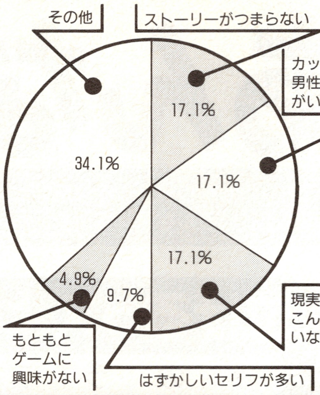
9月23日に、ケイエスエスから発売される「恋愛候補生」（PS）の岸波めぐみ役。発売されたら、もちろん全員おとすそうだ（笑）

©1994, 1995, 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED ©1994 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED ©1997 KID ©1998 KSS

はみだしミニ知識　禁断の愛にハマりたい　「ときめきメモリアル」では、ある条件を満たすと某男性キャラから告白されることがある。159ページ掲載の対談でもその話が出て、「女の子のためのホ○ゲームってあったら面白いよねー」と盛り上がることしきりの女性陣。「あったら結構売れると思う」「私なら買うね」等々の意見が飛び交った。同じく159ページに紹介した女性向けゲーム「HOP STEP あいどる☆」は、一応そういう要素も含んでいるが……。「やっぱり倫理上の問題で出せないの？」とは対談出席者の素朴な疑問。メーカーさん、どうなの？

嫌いな人はどこが嫌いなの?

ギニョール「嫌いな人の意見の中で『現実にこんな娘いない』という意見も多いけど、ヒロインゲームが好きな女の子の中には、じつはそこに魅力を感じている子も多いんだよね」
ヒロコ「そうそう。あとは『はずかしいセリフが多い』ってところがいいって言っている子もいるし。要はそのソフトをどうやって楽しむかってことで、好きとか嫌いって変わってくるんじゃないかな」



こんな意見もあるよ!

なかには『ヒロインゲームはいかにして女の子をくどくかだけなのでつまらない。男性のこうありたい願望だけのような気がする』といったきびしい意見も。もともと男性向けに作られたゲームだから無理もないけど……。

順位	印象	割合
1位	オタクっぽい	37.5%
	女の子に夢を見るのはやめた方がいいと思う。現実に目を向けていないような気がする。暗い部屋で女の子を口説いてひとりで喜んでそうで怖い。出てくるキャラに恋してそう。	
2位	興味がない	26.8%
	趣味は人それぞれなので、ヒロインゲームをやっていても彼女がいたり、結婚できたりしてるから、まぁ、いいんじゃない? 別にどうとも思わない。他人は知らない。	
3位	よくわからない	12.5%
	別に……人によりけりではないかと……。キャラクターのイラストなどがかわいいのは認めるが、すっかりソフトにハマってしまい何がそんなに楽しいのだろうと思うから。	
4位	カッコ悪い	10.7%
	女の子にタジタジだから。ゲームに登場するキャラクターが、生身の女の子とほぼ同じ考えをして同じような行動をしていると半分本気で思っているところがありそうだから。	
5位	好きになれない	5.4%
	なんとなく。どこか近寄りがたい雰囲気があるから。特にこういうヒロインゲームにハマっている人は、女の子にぜんぜん相手にされていないイメージがあるから。	

※複数回答可。回答数上位5つを掲載

ヒロインゲームをする男の人の印象は?

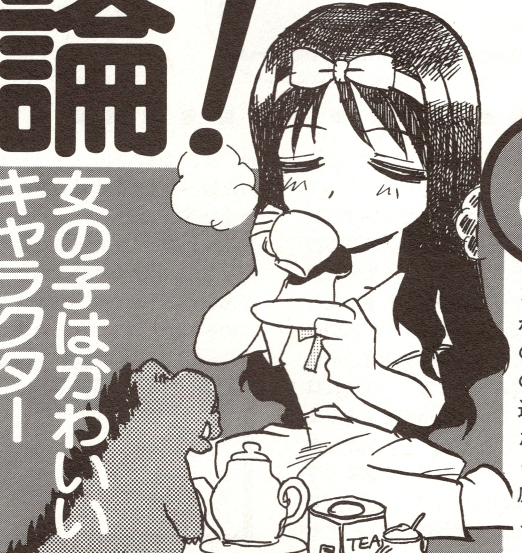
ヒロコ「ダントツ1位は、『オタクっぽい』という意見。ヒロインゲームといえば、恋愛シミュレーションゲームを想像してしまう私たちにとって、○○ちゃん〜と騒いでいる姿や、キャラクターグッズを買い求める男の子たちって、キャラクターに本気に恋をしているようにしか見えなくて。さらに近寄り難いなって思ってしまうんだよね」
ギニョール「それって、けっこう偏見も入っているような気がする……。それにしても女の子の意見ってきびしいよなぁ〜」

こんな意見もあるよ!

その他の意見の中には「最近は、外見がカッコよくてゲーム好きという人もいるので想像できないです」というものも。外見だけで判断しすぎるのもいけないと思うんだけどね。

結論!

女の子はかわいいキャラクターよりも世界観にハマる! ……らしい



とりあえず1度はやってみようよぉ〜

ヒロコ「じつはね、今回のアンケートでヒロインゲームをやったことがない人が32.6%もいたの。きっと、その人たちはヒロインゲームは男の子のゲームだから、女の子が遊んでもたいして楽しめないんだって思っていると思うの。でも、今回のアンケートの結果や、座談会、コラムといったもので、こういう楽しみ方があるんだってことがわかってもらえたはずだから、遊んだことのない人にはまずそれを参考に、1度プレイしてもらいたいなって思った」
ギニョール「そうだね、やってみたうえで、いろいろと判断してほしいと思う。ヒロインゲームをやる男の子だって、話してみると女の子が思っているイメージとはぜんぜん違う子がたくさんいるかもしれないしね」
ヒロコ「うん。そうだよね!」

はみだしミニ知識　ライバルの法則

アンケートでは、「カッコイイ男性キャラが出ていないからヒロインゲームが嫌い」という女性がけっこういたけど、実はそうでもない。だって、主人公のライバルキャラって大体モテモテの二枚目クンだもんね。長髪で背が高くって、頭が良かったりギターがうまかったり。あと金持ちってのも多い。そんな完璧なヤツが身近にいながらも、意中の女の子を見事ゲットしちゃう俺様ってスゲエ……なんてひたったり。でもある意味そんな優越感がヒロインゲームの心地よい(小気味よいとも言う)ところじゃない?

私たちは ヒロインゲームをこう見てます

ヒロインゲームをふつうに楽しむ女性たち。女の子をオトすことに抵抗はないのか？　プレイしていてどういうところが気になる？　ゲーム中に登場する女の子たちってどう見える？　女３人に男性１人を交えての、ヒロインゲーム言いたい放題大会だ！

――まず、女性から見てヒロインゲームのいいところってどんなところですか？

Ｓ：マンガを読んでるような感覚で遊べるところ。プレイしてて主人公になりきることも(笑)。

Ｎ：テクニックがなくても、ある程度の単純作業さえこなせばエンディングを迎えられるところ。なかなかオチない女の子に腹立っちゃって（笑)、ムキになるという部分もありますけど。

――プレイするゲームはどうやって選ぶんですか？　システム？　それともキャラですか？

Ｓ：キャラから入るということはまったくないなぁ。ロコミの力が大きいですね。

Ａ：ゲームそのもののシステムの良さですよね。キャラ人気に頼ったつまらないものも多いから。

――その点、男性から見ていかがですか？

Ｇ：僕はわりとキャラから入ります。あと、キャラと声優さんの声が一致しないとダメですね。

――ちなみにお好きなキャラクターは？

Ｇ：有名なところだと藤崎詩織です。

Ｎ：やっぱりああいう、完璧な女の子って男性にとっては理想なの？　同性の目から見ると、けっこうスカしてるように見えちゃうけど（笑)。

Ｇ：ゲームの中ではある意味理想なのかも……。

Ａ：それにしてもヒロインって、女から嫌われるようなキャラ多いよね。

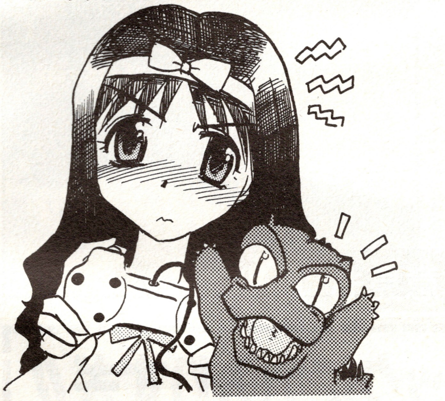
Ｓ：みんないい子なの。それはヒロインゲーム全体についても言えるけど、世界が清潔すぎる。

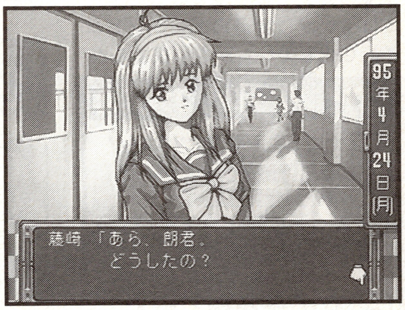
――“こんな女いねーよ”みたいな。

Ｎ：そうそう。大体、主人公（プレイヤー）の魅力がわかんないんですよね。こんな男のどこに女の子が惚れるの？　って思っちゃう。

Ｓ：設定があいまいだし、顔も見えないから。

Ｇ：いや、でも彼らは努力するじゃない。図書館行って勉強したり、好きな子の誕生日調べてプレゼントあげたり。あれって男にとっては涙ぐましい努力だよ。そういうとこに共感しない？





Ａ：やっぱりそういうところはわかんないなぁ。

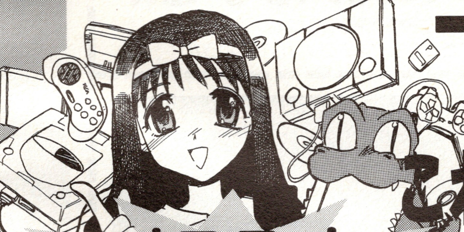
――でも女性のみなさん『アンジェリーク』とかは好きなんでしょう？

Ｎ：ええ（笑)。でも『アンジェ』は、それほど努力しなくても男性にチヤホヤされるゲームなんです。都合のいいことに（笑)。

Ｓ：それにしても、女性向けの恋愛シミュレーションって少ない。だからキャラでゲームを選ぶなんてぜいたくなこと言ってられないよね。

Ｎ：その点ヒロインゲームは山ほど出てるからズルイ。もっと女性向けのゲームを作ってほしいです。実際私たちがヒロインゲームをプレイするのも、女性向けのものが少ないからかも。

Ａ：何だ、結局うらやましいだけじゃん（笑)。



じつはみんな好きなのネ これが男をオトすゲームだ!!

オススメの4本

女の子だって、もっとバーチャルな恋愛を楽しみたい！　だって、今のところリリースされているのは、以下の４本ぐらいなんですもの……。

アンジェリーク

守護聖たちの特殊な力を借りて星を育成していき、宇宙を統べる女王となるのが目的のゲーム。でも、守護聖サマとの恋愛エンディング目あてでプレイする女性のほうが多かったりして…。

HOP STEP あいどる☆

主人公は敏腕マネージャー。男の子をスカウトし、一流アイドルにするのが目的だ。恋愛エンディングもアリ。自分の性別を男にした場合でも、男の子とラブラブになれるスゴイゲーム。

卒業M

元祖育成シミュレーション『卒業』シリーズの男性版。ただしこちらはアドベンチャー。謎を解きつつ、５人の男の子と仲良くなるのが目的だ。ドキドキの告白シーンが見もの。

アルバレアの乙女

王国アルバレアの栄光を護っているのは、聖騎士５人と彼らの持つ力を高めることのできる聖乙女。プレイヤーは次期聖乙女候補の少女となり、騎士たちとの恋愛を楽しむことができるぞ。

男をオトすゲームは好き？

好き	51.1%
嫌い	31.1%
知らなかった	11.1%
その他	6.7%

好きと答えてくれた人のほとんどが、『アンジェリーク』が好きとのこと。現実の恋愛では体験できないものを求めているのかな？

©1994, 1995, 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

はみだしミニ知識　オヤ？　意外な拾いモノ　女性向けの育成型恋愛シミュレーション『アンジェリーク』。しかし、ハンサムな守護聖サマたちだけじゃなく、カワイイ女の子もたくさん登場するぞ。現在パート２までリリースされている『アンジェ』シリーズには、初代&２代目アンジェやそれぞれのライバルであるロザリアやレイチェルなど、見逃せないキャラクターがいっぱいなのだ。演じる声優さんも、それぞれ白鳥由里さん、浅田葉子さん、三石琴乃さん、長沢美樹さん、と実に豪華！　女性向けだからと敬遠していないで、一度プレイしてみては？

1億総ヒロインゲーマーの時代!?

あんな名作も こんな傑作も 実は…!?

隠れヒロインゲームを探せ!

今やフツーのゲームだって あなどれないのだ!!

最近、とても増えてきたヒロインゲーム（以下ヒロインG）。でも、一見普通のゲームにだって中にはヒロインG的要素が満載だったりするのだ！ そこでこのコーナーでは、いかに普通のゲームがヒロインG化しているかを検証する!!

ヒロインゲームの3大要素

1 女の子と恋愛できる!
- ●ときめきメモリアルシリーズ
- ●トゥルーラブストーリーシリーズ

恋愛SLGに代表される、女の子との恋愛を楽しめるゲームは、ヒロインゲームの代名詞。ラブストーリーは要チェック。

2 女の子を育てる!
- ●プリンセスメーカーシリーズ
- ●卒業シリーズ

親や先生になって女の子を育てる、育成SLGもヒロインゲームの代表ジャンル。キャラ育成もあるSLG&RPGに注意。

3 女の子がたくさん出る!
- ●スーチーパイシリーズ
- ●アスカ120%シリーズ

主要キャラが自分以外全員女の子…だったら問答無用でヒロインゲーム。とにかく女性多数登場のゲームは怪しいぞ。

この名作にも3大要素が!!

キミは気づいていたか!?

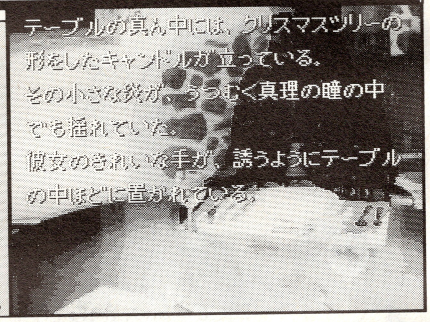
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

➡SLGとしてキャラを育てるだけでなく、キャラ同士の愛も育成する。

ファイナルファンタジーⅦ

➡言わずと知れた超ヒットRPG。なんと女性キャラと遊園地でデート可能。

かまいたちの夜



➡メインシナリオがラブストーリー。ゲーム全体がヒロインとのデート。

今や総ヒロインゲームの時代!?

探してみよう 1

開発者のこだわりを感じとれ!

ヒロインゲーム的視点でゲームを見てみよう!!

女の子に注目すれば開発者のイレコミ度がわかるぞ

女性キャラクターを見れば、いかに開発者がこだわっているか、わかるはず。そのコダワリが本物ならば、例え全体では普通のゲームでも、その部分だけはヒロインGと言えるのではないだろうか!? そこで、まずは女性キャラクターに注目して隠れヒロインGを探してみよう。大きく分けてタイプは3つあるぞ。

ポイント1 女の子キャラのグラフィックに力入りすぎ!!

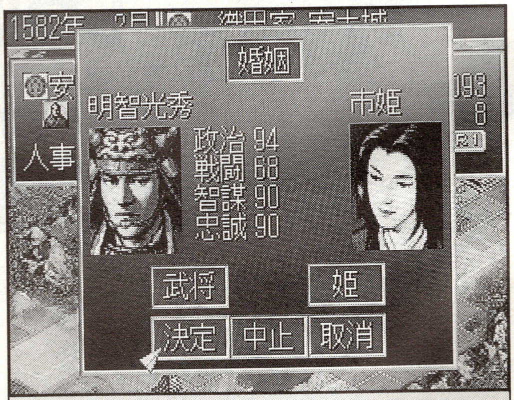
グラフィック担当の異常な力の入り方によって、女の子だけ見るとヒロインゲームに匹敵する内容のゲームはよくあるもの。数や質、こだわりなどをチェックしてみよう!!

サンプル1

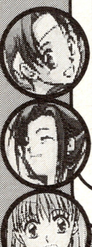
信長の野望 将星録

姫の顔は全部別人

一般的には硬派なゲームと思われている『信長の野望』。結構ザコ武将の顔は使い回されているんだが、なんと姫の顔は基本的に使い回しがない！どんなザコ武将の娘だろうが、実在した姫の顔は描き分けられているのだ!! 最新作などでは娘を武将にできたりとヒロインG化が進んでいる。



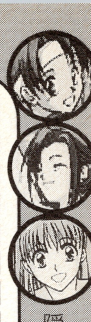
⬆全国に多く散らばる姫様たち。彼女たちをしっかり見分けられるようにならないと、信長マスターとは言いがたいゾ。



©1996Nintendo ©1997スクウェア ©1994CHUN SOFT ©1997KOEI CO.,LTD

はみだしミニ情報 まだまだあるぞ！ こんな風に遊べばヒロインゲーム!!①

ここに紹介した以外にも、遊び方しだいでヒロインゲームとして遊んでいるような気分になれるゲームがまだまだある！ そこで、遊び方指南をここでもやっちゃうぞ。「ヒロインゲームはやりたいけど、持ってないし買えないよ～」というキミも、しっかりヒロインゲームプレイ気分を満喫できることうけあい！ ぜひ挑戦してみよう。



ポイント2 男子プレイヤーにサービスサービス 女の子のたっぷりサービス

別に、ここに出なくても…こんなにしなくても…などなど、必要ないのでは？　と思える場所に女の子が出てくる、非常にサービス過剰なゲームをチェックしよう！

サンプル3 桃太郎電鉄7

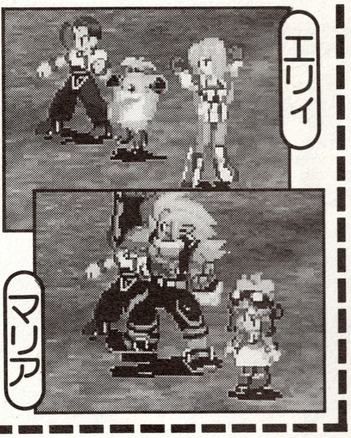
シリーズおなじみの女湯もグレードアップ!?

シリーズ通して存在する女湯が、PSになってキレイになった！　松本の近くにある温泉を調べてクイズに答えよう！　正解すればお楽しみ!!

毎回カワイイ女の子ばかり！

サンプル2 ゼノギアス

女の子っぽさ爆発のしぐさが満載!!

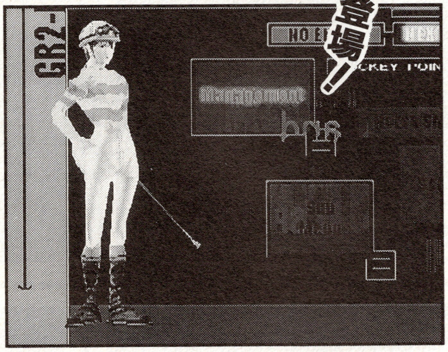


登場する女性キャラのバラエティさで言えばトップクラスの『ゼノギアス』。敵に女性幹部が４人もいるなんて、かなり幸せ!?　ポイント①のグラフィック面でも、しぐさなどは珠玉のでき。戦闘が楽し過ぎて困る！

サンプル4 ギャロップレーサー2

女性騎手の登場！…はいいとして水着で騎乗はやりすぎ!?

実際、ＪＲＡなどでも増加の傾向にある女性騎手。リアルな騎乗ＳＬＧでもある『ギャロップレーサー２』では、時代に合わせて女性騎手が登場。でもこの女性騎手、凱旋門賞を勝つと勝負服を脱いで、水着になってしまうのだ！　いろんなアングルから眺めて、楽しむこともできちゃうぞ。



時代に合わせて登場！

女性騎手で勝ちまくると

アップで楽しめる！

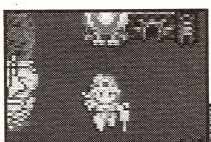
ポイント3 女性キャラだけ扱いが特別！

な〜んか女性キャラの扱いが、男性キャラと違う…という特別な扱いってあるよね。

サンプル5 ドラゴンクエストIII

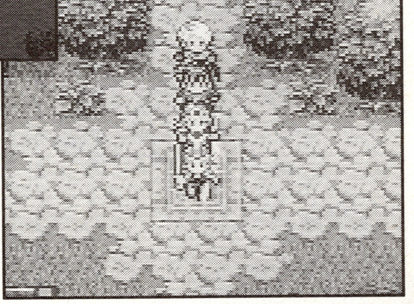
女性専用防具と装備後の専用グラフィックがポイント!!

女性専用の武器なんて、今どきのＲＰＧには珍しくないけど、ドラクエ伝統の『あぶない水着』はちょっと違う。ＳＦＣIIIでは、着ると画面のグラフィックがちゃんと水着姿になるんだ！　しかも、職業ごとに全部絵が違うという凝りようなのだ。かなりのコダワリと言えるよね!!



絵は小さくてもかなり色っぽいぞ!!

先頭キャラに装備させて満喫しよう！



©スクウェア　キャラクターデザイン／田中久仁彦　メカニックデザイン／石垣純哉　©1997HUDSON SOFT　©TECMO,LTD.1997　©ENIX

はみだしミニ情報　まだまだあるぞ！　こんな風に遊べばヒロインゲーム!!②

『不思議のダンジョン　風来のシレンGB―月影村の怪物―』：GBシレンではNPCをお供に冒険できる。これでパートナーをお龍にして、守りながらプレイしよう。NPCは無謀に突っ込んで行ってしまいがちなので、ちゃんと考えないとなかなか難しいぞ。ここでフェミニストとしての能力を発揮できれば、ヒロインゲーム気分満喫だ!!

プレイスタイル指南 ヒロインゲームとして遊べ！

男子たるもの一度は挑戦！普通のゲームがヒロインゲームにッ!!

これだけヒロインゲーム的要素が多いなら、フツーのゲームもヒロインゲーム的に遊べちゃうはず!? そこで、ここでは『こんな風に遊べば、フツーのゲームもリッパなヒロインゲームだ』という遊び方を大紹介するぞ！　ここに挙げたものは、あくまで例のひとつ。これを参考に、自分なりのヒロインゲーム的遊び方を追及しよう!!

POINT 1 格闘ゲームはヒロインゲーマーのパラダイス！

格闘ゲームは自分の思い通りに女の子を動かせる、考えてみれば夢のようなゲームだ！　なりきり・鑑賞などなど、いろんな楽しみ方ができるぞ。まずは気に入ったキャラクターを決めてスタート！

鉄拳3

お姉さまのおしおき

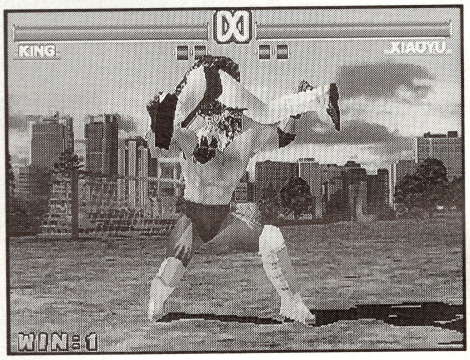
ニーナエンプレスヒール

⬅ポーズを取り、倒れた相手に対して高飛車（たかびしゃ）にヒールで踏みつける大技。使うときには必ず「ホ〜ッホッホッホ」と言うべし!!

ブルマ見えちゃうよ〜

マッスルバスター

⬇キングのマッスルバスターは、3Pシャオユウにしかけると…。あぁ、こんな恥ずかしいことになっちゃう。



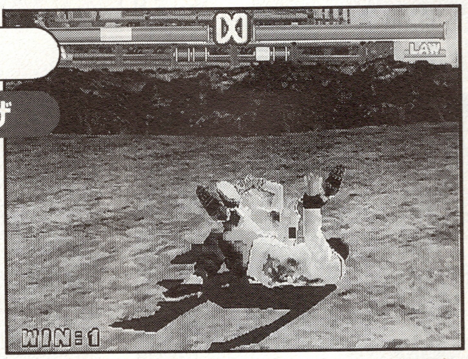
グッとくるシーンを自分で演出せよ！

『鉄拳3』にはお姉さまキャラのニーナと女子高生キャラのシャオユウがいるので、かなり楽しいことが可能。しかもシャオユウには3Pカラーの制服バージョンなんかもあって最高！　ギャルギャルしい技や、やられポーズを堪能しよう!!

ソ、ソコは…

ロウ、左からの側面投げ

➡折檻パンチは相手の大事なところをにパンチを繰り出す左側面投げ。これ、相手が女性だと…。ロウもただの変態になっちゃう!?



ニーナVS 3Pカラー シャオユウ

対戦風に、魅力的なシーンの流れを作ってみたぞ！　普通のCPU相手じゃ無理なので、2P対戦モードで、友達に手伝ってもらおう。

最初は往復ビンタ

⬅2発とも決めるとダウンするので、立ち上がってもらおう。

立ち上がったら…

➡すぐにボーンカッターを決め、寝技に持ち込む。

ボーンカッター→蟹挟み

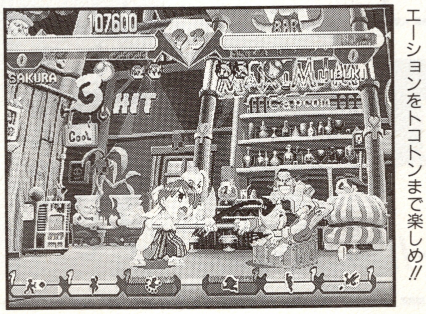
⬅そのまま腕十字を決めたら寝てる相手にカカトを！

膝十字固めまでしてエンプレスヒールへ！

ポケットファイター

コスプレコンボだけで勝負

ポケットファイター最大の魅力、コスプレコンボ。これを愛(め)でてこそ、正しい楽しみ方と言えるだろう。すべてのバリエーションを使って、相手を倒して行こう。変身するもの以外は必殺技も禁止だ！



⬅SDキャラとは思えない多彩なバリエーションをトコトンまで楽しめ!!

ファイティングバイパース

何はともあれ脱衣

パイパーズをプレイする上で欠かせないのがアーマー破壊コマンド。女性キャラクターを選んだら、スタート直後に入力！　SSオリジナルのアレンジモードなら⬅+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで簡単にアーマー破壊可能。

⬅アーケードモードをノーマルやハードでクリアすると別服装も選べるぞ。

©1994 1995 1996 1998 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED ©CAPCOM CO.,LTD.1997,1998 ALL RIGHTS RESERVED.©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995,1996 ©1998 KOEI CO.,LTD.©CAPCOM CO.,LTD.1998 ©ATLUS 1997 ©葦プロ

はみだしミニ情報　まだまだあるぞ！　こんな風に遊べばヒロインゲーム!!③

『スーパーボンバーマンシリーズ』&『ボンバーマンワールド』他：最近のボンバーマンには女性ボンバーキャラがいるよね。これを使わない手はない！　もちろん自分で使っても面白いしイイ感じだけど、やっぱり挑戦するなら守り係。バトルモードでCPUの操作する女性ボンバーキャラだけ倒さずに、かつ自分がやられないよう戦うのだ!!

POINT 2 RPGやSRPGはハーレムのチャンス！

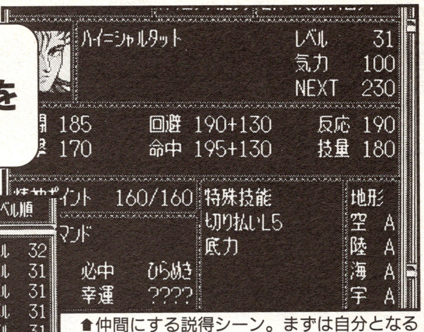
パーティを組むシステムが多いＳＬＧやＲＰＧは、主人公を自分とするなら今すぐにでもハーレム状態が作れる理想のゲームだ！ 女の子をはべらせれば、つらい冒険・作戦も一瞬で夢の世界に!!

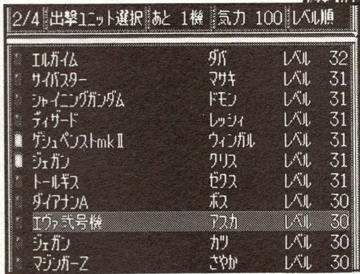
スーパーロボット大戦F完結編

想像力で戦場が桃源郷に！

仲間になる女性キャラが、個性的かつ多いこのゲームだが、加えて『精神コマンド』という特殊能力の名前が、かなりハーレム向きなのだ!! 例のように色々楽しんじゃおう!!

自分の分身キャラを決める



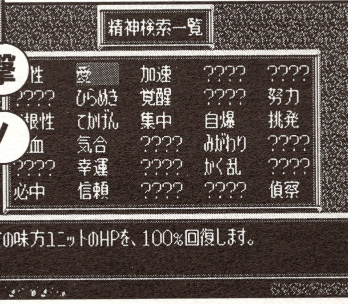


⬆仲間にする説得シーン。まずは自分となるキャラクターを決めよう。主人公でもいいし理想の男性キャラでもＯＫ。

⬅好みの女性キャラを、出撃メンバー決定時に揃えよう。ゲームが進めば全員女も可能。

分身＋異性メンバーで出撃

精神コマンドで妄想せよ！



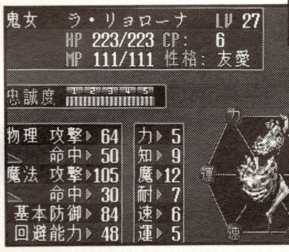
➡精神コマンドには魅力的な言葉がいっぱい！ 愛や友情、信頼で幸せ!?

おいしいキーワードがめじろ押しだ!!

デビルサマナー・ソウルハッカーズ

人間の美女ではあきたらないアナタに

悪魔と契約して仲魔を増やしていくデビルサマナーシリーズ。中には美しい仲魔もいるので、人間に飽きた人は要チェック！



説得はナンパと思え！

⬆仲魔にする説得シーンはかなりナンパらしい。

⬅人に近いタイプから半人半獣のようなタイプも。

タイプも豊富だゾ

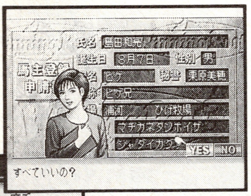
POINT 3 恐るべき光栄の実力とは？

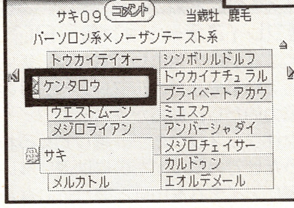
信長でも触れたように、光栄は『お堅い』イメージがあるメーカー。でもソフトには、ヒロインG的要素があふれているんだ！ それに応えるためにも、いつもと違うプレイスタイルで挑戦しよう!!

ウイニングポスト3

美女に囲まれた極楽馬主生活

馬主となるこのゲームでは、牧場長以外の調教師やジョッキー、秘書など関係者に女性がたくさんいる。関係相手をすべて女性にして、簡単ハーレムも可能だぞ。





呼ばれ方も自由自在

⬆あだ名を最初に決められるのは嬉しい。

⬅馬だけど自分の名前をつければ、あこがれの娘と繁殖!?

馬としてあこがれのあの子と結ばれろ！

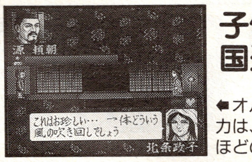
美しく年齢を経るヒロイン

1～3に登場の女性は、時間が経つことで立場が変化。騎手から調教師だったり、秘書から血統顧問など。

元朝秘史～蒼き狼と白き牝鹿

オルドそれは男の夢

蒼き狼と白き牝鹿シリーズのこの作品、各国の姫様を口説くことも重要！ 気に入った姫のいる国を征服、口説き落とすんだ!!



子作りこそ国盗りの礎！

⬅オルドにかかる行動力は、戦と変わらないほどの労力となる。

⬅代表的な姫様２人。左は日本の北条政子、右はジンギスカンの第１婦人であるボルテ。

世界の美女がキミを待つ！

POINT 4 いかなるときもヒロインゲーマーの魂を忘れるな！

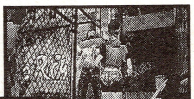
もしキミがヒロインGを好きならば、どんな時でも魂を忘れちゃいけない！ たとえ操作していたキャラクターが敵にやられた時でも、その中にある美しさを探し出すんだ！ それがヒロインG魂だ!!

バイオハザード２

やられポーズと声は要チェックだ！

『バイオ２』には女性キャラが３人登場。少女からお姉さんまでタイプもいろいろ。悩ましいやられポーズと声にもバリエーションがあるのでチェックチェック!!

一瞬の美を見逃すな！



⬆⬅転ぶシーンやダメージを受けた時、死んでしまう時など見所は多い。

隠れヒロインゲームを探せ！

©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京 ©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京 ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©BANPRESTO 1998

はみだしミニ情報 まだまだあるぞ！ こんな風に遊べばヒロインゲーム!!④

『スターオーシャン』：このゲーム、プライベートアクションといって町などで自由行動したときに、仲間との友好度を上げたりできる。プレゼントしたり会話したりと、実はできることが多い。女の子は幼なじみからお姉さん、半獣人までよりどりみどり。もちろん、その気になればハーレムも可能だ。２にもプライベートアクションはあるぞ。

こんなところにもヒロインゲームが!

おまたせ！　今話題の隠れヒロインゲームを順位別に紹介する『ウラヒロインゲームTOP10』の始まりだ！　今回の集計では意外なソフトが急上昇!?　さっそくいってみよう!!

ムリやり ウラヒロインゲーム TOP10

1 ファイナルファンタジータクティクス

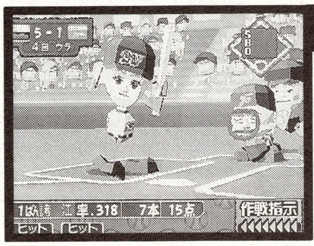
■スクウェア■プレイステーション■シミュレーションRPG

『FFT』最大の魅力と言えば、キャラクターのアクションにつきる！　かわいいキャラクターが動く様子は、女性キャラに限らず最高のものがあるよね。それでも、やっぱり女性キャラの動きは注目の的（まと）。職業で言えば女性だけの踊り子が、やはり筆頭！　アビリティの踊りはどれも見てて楽しいことうけあい。また、アルマといった主要キャラのイベントシーンで見せる小さなしぐさも絶対チェック。名前を調べたときのセリフもいい。

推定ヒロイン指数 **11564**

代表ヒロイン：アルマ
登場ヒロイン数(推定)：24
ヒロイン傾向：
少女からお姉さんまで

2 プロ野球チームも作ろう



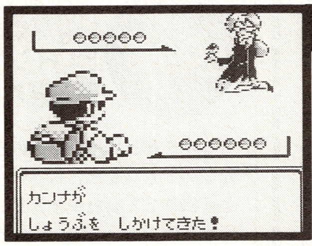
■セガ■セガサターン■シミュレーション

つくろうシリーズはチーム運営のSLGだけど、オリジナル選手を作れるのがポイント。もちろん、ヒロインゲーム的に遊ぶなら女性選手を作るに決まってるよね！『野球つく』なら選手の顔をパーツで組み合わせて作れるのが面白い。ポリゴンで顔の凹凸(おうとつ)まで再現できるから、知ってる娘をモデルにするのも楽しいね。ゲームを進めると登場する女性選手を加えれば、すべてのポジションを女の子にするヒロインチームも可能だ。

推定ヒロイン指数 **9468**

代表ヒロイン：諸江はるか
登場ヒロイン数(推定)：∞
ヒロイン傾向：お姉さん

3 ポケットモンスター



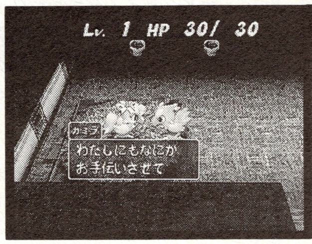
■任天堂■ゲームボーイ■RPG

今や知らない人はいないくらいの"ポケモン"こと『ポケットモンスター』。ポケモントレーナーとして登場する女性キャラクターはみんなカワイイ娘ばかり。ボスとして戦わなくてはいけない女性トレーナー４人だけでも元気少女、お嬢様、クール、メガネッ娘とバリエーション豊か。さらに草バトルを挑んでくる女性キャラを含めたら恋愛SLGも夢じゃない!?　アニメみたいに一緒に冒険できたら、ヒロインゲーム的プレイも可能なのに！

推定ヒロイン指数 **7911**

代表ヒロイン：カスミ他
登場ヒロイン数(推定)：10人
ヒロイン傾向：
少女からお姉さんまで

4 チョコボの不思議なダンジョン



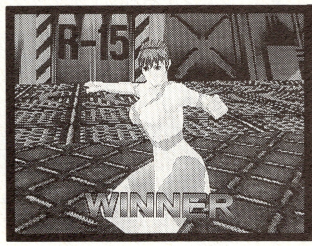
■スクウェア■プレイステーション■RPG

一見動物しか出てこないので見逃しがちだが、実はしっかりとヒロインゲームの要素を備えているぞ。ガールフレンド(?)のカミラはチョコボにとっても優しくて協力的だし、開拓が進むとカワイイ女の子チョコボが引っ越してくるわ、女性フェネックも引っ越してくるわで大変。なにしろ、人間じゃないというだけでカワイイものには違いない。気に入ってもらうために、カミラの家にアイテムを山ほど売り込むなんてプレイもイイかも!?

推定ヒロイン指数 **4096**

代表ヒロイン：カミラ
登場ヒロイン数(推定)：５人
ヒロイン傾向：
チョコボ、ラクーン、フェネック他

5 デッド オア アライブ



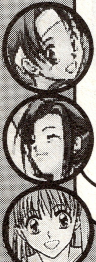
■テクモ■プレイステーション／セガサターン■格闘

格闘ゲームに出てくる女性キャラに巨乳は多いが、このデッド オア アライブはケタが違う！　大きいだけでなく、とにかく揺れかたが半端じゃないのだ。ポリゴンを駆使した滑らかな揺れかたはもはや人類のそれを超えている。しかも隠し衣装がたくさんあり、ちょっとした着せ替え人形的な遊びかたも可能。ここまでできる格闘ゲームは他にない！　男性キャラのほうが人数は多いが、女性キャラのインパクトにはかなわないだろう。

推定ヒロイン指数 **2009**

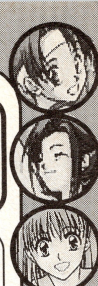
代表ヒロイン：かすみ
登場ヒロイン数（推定）：４人
ヒロイン傾向：
巨乳、金髪、コスプレ

©1997スクウェア　©SEGA ENTERPRISES.,LTD.1998　©1995,1996 Nintendo／Creatures inc.／GAME FREAK inc.　©1997スクウェア　©TECMO.LTD.1996,1997



はみだしミニ情報　まだまだあるぞ！　こんな風に遊べばヒロインゲーム!!⑤

「サガ・フロンティア」：やっぱり、パーティに女性キャラを多く参加させることができるので、ハーレム状態は簡単／　できれば主人公は男で、自分の分身としたいところ。でも、せっかくサガフロならば連携攻撃にこだわりたいもの。全員に役割を決めておいて、戦隊もの風の楽しみ方が◎。連携攻撃フィニッシュでボスを撃破すれば気分最高／



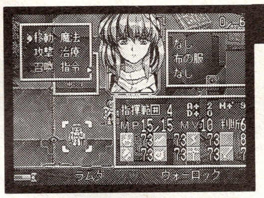
期待の新作ウラヒロインゲーム！

発売まで待てない

順位	タイトル	メーカー／機種	コメント
1	ファイナルファンタジーVIII	■スクウェア■プレイステーション	女性キャラも気になるけど、VIIであったデートイベントがVIIIでもあるのかな？
2	ドラゴンクエストVII	■エニックス■プレイステーション	ポリゴンになっても、あぶない水着は残して欲しいよね。装備後の絵も気になる。
3	ポケットモンスター金&銀	■任天堂■ゲームボーイ	今回も女性トレーナーはバリエーションが多そうで、戦いがいがありそうだ。
4	ドクタースランプ（仮）	■バンダイ■プレイステーション	アラレも女性？　だから、一応ヒロインゲームに入るんだろうな！
5	実況パワフルプロ野球6	■コナミ■NINTENDO64	パワーアップするサクセスモード。彼女を作るだけのミニゲームも登場する!?

隠れヒロインゲームを探せ！

6 ラングリッサーV

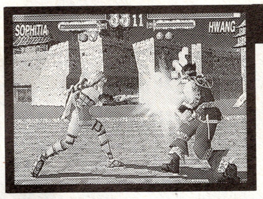


■メサイヤ■セガサターン■SLG

推定ヒロイン指数1202

ゲームは硬派だが、キャラクターデザインの魅力でランクイン！　女性キャラクターの服装も魅力のポイント、チェックだよね。ヒロインゲーマーなら徹底的に鍛えなきゃ!!

7 ソウルエッジ



■ナムコ■プレイステーション■格闘

推定ヒロイン指数1075

女性キャラは3人いるけど、ソフィーティアのウラ技が特に評価の対象になったみたいだぞ。鎧は外れるわ、ワンピースになるわでスゴイ。タキの胸揺れにも注目しとこう！

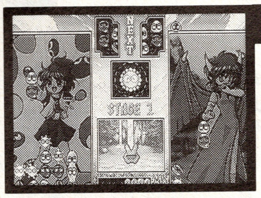
8 子育てクイズ マイエンジェル

■ナムコ■プレイステーション■クイズ

推定ヒロイン指数941

ひとり娘をクイズで育てるこのゲーム。自分の正解したクイズの傾向がそのまま娘に反映されるので、ただの育成SLGと違って自分も合わせて成長（勉強）が必要だぞ。

9 ぷよぷよSUN

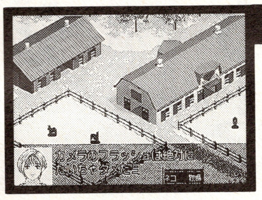


■コンパイル■プレイステーション／セガサターン■パズル

推定ヒロイン指数718

『ぷよぷよ』の登場キャラはどれもカワイイけど、主人公のアルルみたいな人間キャラだけじゃなく、ハーピーやドラゴケンタウロスみたいなモンスターキャラもカワイイよね。

10 ダービースタリオン



■アスキー■プレイステーション■競走馬SLG

推定ヒロイン指数598

ゲームを始めたときに牧場の人のセリフがあるけど、ここで登場するのは牧場長以外に女性が2人いるんだ。それぞれセリフに特徴があるのでチェックしておきたいぞ。

正統ヒロインゲーム新作！

スクープ

順位	タイトル	コメント
1	女子プロレス団体をつくろう	つくろうシリーズ最新作は女子プロ。選手のリングコスチュームも作れるぞ。
2	シム女子高校	キミはうまく女子高経営できるかな？　制服や教師陣など人気のコツをつかめ！
3	ポケットガールズ	ガールズボールで野生の女の子をゲット。最強のポケガーマスターを目指すんだ!!
4	スーパーヒロイン大戦F完結編	人気のスパヒロ大戦シリーズもこれがラスト!?　『F』の真の意味とは何か？
5	恋愛SLGツクール	恋愛SLGを自分で作っちゃおう！　絵の感じや声まで選ぶことができるぞ。

以上の新作に関する記事は、すべてフィクションです。信じると人からバカにされるので注意しましょう。

READER'S VOICE

●僕の友人は『ドラゴンクエストV』のことを「女をモノにするヒロインゲームだ！」と言ってきかず、さらにプレイしても「結婚は人生の墓場！」と言って、結婚した時点でゲームをやめてしまうのでエンディングを見ていない。でも毎回死ぬほど、どっちを選ぶか悩んでいるので楽しんではいるみたいだ。
東京都　僕はビアンカ派　22歳

●『グランツーリスモ』は人が全然出てこないので、あんまりヒロインゲームと思われていない。でも、あれ実は全員ドライバーは女性で、しかも車によって違うタイプが乗ってたりすると思うと結構イケる。僕は金髪が好みなので、お気に入りは外車です。
北海道　山本　学　19歳

●『バスト ア ムーブ』や『パラッパラッパー』といった、誰にでも楽しめる、すぐルールがわかるゲームはゲームに詳しくない女の子でも、すぐに遊べる。女の子と楽しく遊べる、という意味では、こんなのもヒロインゲームって言えるんじゃないの？
岐阜県　鶴屋真理子　17歳

●どんなに女の子とかけ離れたゲームでもヒロインゲームとして遊べる自信があるけど、どうしてもできないのが洋ゲーと言われてる海外メーカー制作のゲーム。絵のタッチはもちろん、あの怖いお姉さんにどうしてもなじめないんだよなぁ。ビクビク…
大阪府　富山則夫　25歳

©1998 キャリアソフト　©1995 1996 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED　©1996 1997 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED ©COMPILE 1997　©パリティビット

はみだしミニ情報　まだまだあるぞ！　こんな風に遊べばヒロインゲーム!!⑥

『ツクールシリーズ』：上でインチキなタイトルが出てるけど、普通にツクールを駆使すれば恋愛SLGは作れちゃう！　RPGツクールや、サウンドノベルツクールなら、自分のステータスも決められるし会話もできるので、ほぼ再現可能だゾ。女の子ばかり登場するタイプの作品も全然OKだしね。根気のあるキミ、挑戦してみない？

これから発売のゲームも注目!!

これから発売されるソフトにだって、ヒロインゲーム的要素のあふれたゲームがあるはず！　そこで、これから出るゲームのどこに注目すれば、ヒロインゲーム的な楽しみ方ができるのかを全五か条にして紹介しよう!!

フツーのゲームを ヒロインゲーム的に楽しむ全五か条

一、自分のできることに注目すべし!!

イベントでもいい、バグでもいい。とにかく自分ができることに、女の子と楽しいことがあれば十分ヒロインゲームの素質あり！　デートイベントなんて上等なものでなくても、助け出した姫様と一緒に宿屋に泊まれればそれで良し！　ADVの選択肢なんかのチェックも大事だゾ。

一、ストーリーに注目すべし!!

やっぱり、ヒロインゲーム的なプレイをするならラブストーリー以外考えられぬ！　どんなに大冒険な話であろうと、どんなに悲惨な話であろうと、ごく一部に愛の物語があればOK!!　でも、やっぱり相手は重要なので、登場人物くらいはチェックしておかないとダメだぞ。

一、システムに注目すべし!!

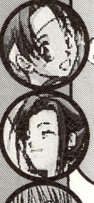
システムとは、ジャンルで置き換えてもいい。たとえば『女の子を操れるシステム』ならアクションや格闘、『女の子と一緒にいれるシステム』ならRPGやSLGといった感じ。ジャンルで大まかなチェック、その後で女の子キャラと理想の関係を作れるシステムかチェックだ！

一、キャラクターに注目すべし!!

絵の好みが合ったら、次は好きなキャラクターを探そう。やっぱりキャラに惚れこんでこそヤル気が出ると言うもの。惚れるまで行かなくても、気に入ったキャラがいればヒロインゲームとして合格だ。逆に好きなキャラがいれば他のポイントなんて気にする必要なんかない！

一、グラフィックに注目すべし!!

何はともあれ、グラフィックは絶対チェックせねばなるまい！　何と言ってもヒロインゲーム的な要素はビジュアルからくる部分がほとんど。キミの好みに合わせて2D・3Dといった表現方法はもちろん、リアルタイプな実写系かアニメ絵のSD系か…なんてのも重要なポイントだ。



これで、キミもさらに1ランク上のヒロインゲーマーだ!!

はみだしミニ情報　**まだまだあるぞ！　こんな風に遊べばヒロインゲーム!!⑦**

「経営シミュレーション系SLG」：「ザ・コンビニ」や「TOWER」など、お客さんを調べられるSLGは、ひとり女の人を決めて追いかけるストーカープレイも、また楽し!?　名前もつけられるなら、好きなキャラクターの名前をつけちゃおう！　テーマパークにいたってはお客さんのセリフを聞けるので、その人の好みなんかもわかっちゃうのだ。

FFシリーズ第八弾登場!!
GAMEのススメ!!で体験版を完全G!!
ファイナルファンタジーⅧ
体験版を完全G。美しい戦闘画面にくぎづけ。
モンスターとバッタりそうぐう!!
ふろくまるまる一冊大紹介!!
この一冊でモンスターズの全てが分かる。
New Face!
DQモンスターズ
チョウ弩級の大冒険が始まるぞ!!
ドラクエの最新作がPSに登場!!
ついにⅦのキャラクターを大公開。今度の主人公は、どんな運命に導かれる!?
ドラゴンクエストⅦ
虫のいい話がいっぱい!?
夏の自由研究は、VJの虫さがしで決まり!!
デュエリストはオオクワガタらない!!
モンスターバトルから育成システムを大研究。これでキミも、遊戯のようなブリードマスターになれるハズ。
遊☆戯☆王
モンスターカプセル ブリード&バトル
はやクモお宝を見つけだぜ!!
グリントグリッター
読めば億万長者!? 夢のようなお宝がザックザックだ!!
農業ではクワガタよりになる1番の相棒!!
ソフト222名にプレゼントするべ～!!
アストロノーカ
宇宙的農業のしかた教えます。
トロンの下で働くコブンたちに明日はアリのか!?
トロンにコブン
ボーン一家の復興を企み、読者から最強武器を大募集。
ブイジャンプ
Vジャンプ
ふろくつき定価470円(税込)
9月号絶賛発売中!!
珍しい虫をみつけだせ!!

GAMEでほてった頭と体を COOL DOWN!

涼は

暑さをぶっ飛ばすビックリ情報目白押し〜! 難しいゲームも、スッキリ攻略!!

木陰で一休み。涼しい風を感じよう!!

ドラゴンクエストVII &モンスターズ

DQVIIの超最新情報を大公開&モンスターズの秘密にグイグイ迫るぞ!!

機械の体は冷たくても心は熱い!!

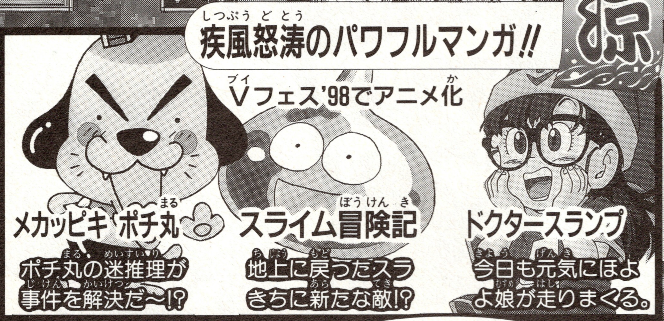
グリントグリッター

すんごいお宝を探しに、相棒のロボットと大冒険。そんな2人に役立つとっておきの情報を大掲載!!

Mバトルに勝てる㊙攻略を教えるぜ。

遊☆戯☆王 モンスターカプセルブリード&バトル

冷静な判断力で頭を冷やそう!!



疾風怒涛のパワフルマンガ!!

Vフェス'98でアニメ化

メカッピキ ポチ丸 ポチ丸の迷推理が事件を解決だ〜!?

スライム冒険記 地上に戻ったスラきちに新たな敵!?

ドクタースランプ 今日も元気にほよよ娘が走りまくる。

ソフト500名プレゼント

シミュレーションRPGツクール

郵便ポストへダッシュして、誰よりも早く応募しろ!!

敵の冷酷な攻撃に打ち勝て!!

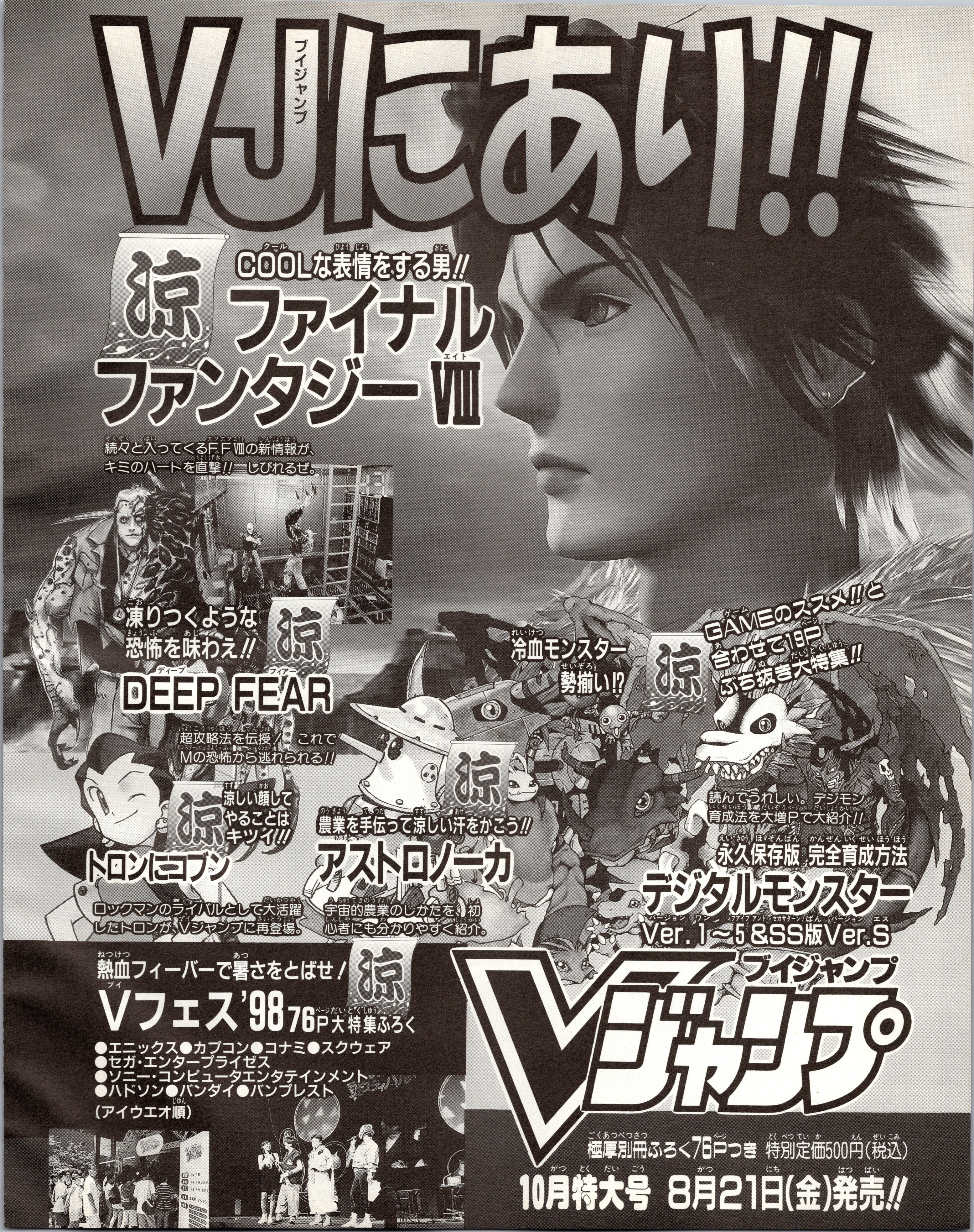
オウガバトル3

前作も大人気だった『オウガバトル』の新作がパワーアップして登場〜!!

話題の新機種の可能性を大胆予想!!

Dreamcast他

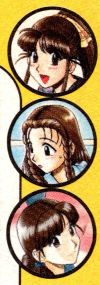
夏休みスペシャル企画・新ゲーム機を大予想!!


VJにあり!!
COOLな表情をする男!!
涼
ファイナルファンタジーVIII
続々と入ってくるFFVIIIの新情報が、キミのハートを直撃!! しびれるぜ。
凍りつくような恐怖を味わえ!!
涼
DEEP FEAR
超攻略法を伝授! これでMの恐怖から逃れられる!!
冷血モンスター勢揃い!?
涼
GAMEのススメ!!と合わせて18P ぶち抜き大特集!!
涼
涼しい顔してやることはキツイ!!
トロンにコブン
ロックマンのライバルとして大活躍したトロンが、Vジャンプに再登場。
涼
農業を手伝って涼しい汗をかこう!!
アストロノーカ
宇宙的農業のしかたを、初心者にも分かりやすく紹介。
読んでうれしい。デジモン育成法を大増Pで大紹介!!
永久保存版 完全育成方法
デジタルモンスター
Ver.1～5&SS版Ver.S
熱血フィーバーで暑さをとばせ!
涼
Vフェス'98 76P大特集ふろく
●エニックス●カプコン●コナミ●スクウェア
●セガ・エンタープライゼス
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●ハドソン●バンダイ●バンプレスト
(アイウエオ順)
ブイジャンプ
Vジャンプ
極厚別冊ふろく76Pつき 特別定価500円(税込)
10月特大号 8月21日(金)発売!!

遊☆戯☆王
モンスターカプセルブリード&バトル
大好評発売中!!
定価1050円（税込）
モンスターのステータス表から、各種モードの攻略法までを完全網羅！真の「遊戯王」になるためには、絶対に欠かせない一冊だ!!
モンスターの飼い方や戦い方まで書いてあるＶＪＢのおかげで勝つことができました
武藤遊戯くん
16才
職業：学生
出身地：日本
モンスターたちが入り乱れる警戒地帯からも!!
ＶＪＢコミックスシリーズ
スライム冒険記第3巻
絶好調発売中〜!!
定価700円（税込）
みんなに夢と希望と感動と、そして笑いを与え続ける「スラ冒」のコミックス第３弾!! これを読めば、勇気百倍、元気千倍、楽しさは百万倍だ!!
スラきちさん
？才
職業：勇者
出身地：？
冒険がつらくなった時でも、これを読んだらとっても元気になって、勇気がわくんだ!!
夢とロマン一杯の秘境の地からも!!
世界各地から届いています
様々な想いが交錯する街からも
美月さん
？才
職業：？
出身地：？
記憶喪失になった私だけれど、ＶＪＢのおかげで全て思い出せるかも…
増刊とダブルでチェックだ!!
VJB利用者喜びの声!!
静寂と暗闇が支配する300メートルの海底からも!!
ここは水深300メートルにある海底基地。想像を絶する悪夢、そして絶望がキミを襲う！ この恐怖から逃れるためには、ＶＪＢを読むっきゃない!!
ジョン・メイヤーさん
28才
職業：レスキュー隊員
出身地：アメリカ
あの時は本当にもうダメかとおもったよ 助かったのは全部ＶＪＢのおかげだね
DEEP FEAR
絶賛発売中!!
定価1200円（税込）
『ダブルキャスト』『季節を抱きしめて』2作同時収録!!
やるドラ 公式ディレクターズガイド
8月7日（金）発売
定価1050円（税込）
物語の途中で道に迷った人は、この本を開いてみよう。ステキなエンディングに、必ずキミを導いてくれるぞ。
Vジャンプ
ブイジャンプ
ブイジャンプブックスシリーズ

この夏、流行はゲームキャラの女の子!!

あこがれのヒロインに大変身!!



アスキーさんから『トゥルーラブストーリー2』の青葉台高校の制服を借りてきた我がヒロインゲーム取材班。さぁゲームヒロインの森下茜ちゃんに大変身しようぜ!!

PROFILE プロフィール **森下茜ちゃん**

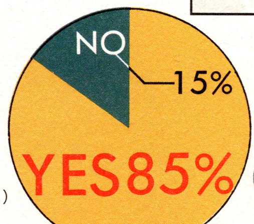
バスケットとリボン集めが趣味の15歳、女子高生。誰とでも仲良くなれちゃう、男の子にも女の子にも好かれる理想のヒロイン。

10月16日生まれ　A型　T162cm　B84cm　W59cm　H83cm

イマドキの男のコのゲームキャラ人気を大調査!!

編集部独自の方法で、ヒロインゲームキャラの人気をアンケート!

Q あなたはヒロインが現実にいたらイイなと思ったことがある?



10人中8人もの男の子が、ヒロインにあこがれていることが判明! 現実の女の子より、顔も性格もダンゼンいいからね。

（Vジャンプ編集部読者調査に基づく）

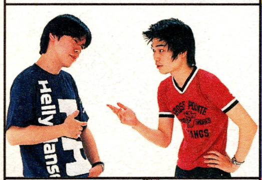
Q ヒロインになってもらえるとしたら誰に頼んでみたい?

ヒロインみたいな女の子は、男の子の永遠の夢。そこで、だれにヒロインに変身してほしいかをアンケート。男の子の身近なヒロインは、どんな人物なのかな?

BEST1 妹(兄弟)に頼む

妹をヒロインとして育てあげる

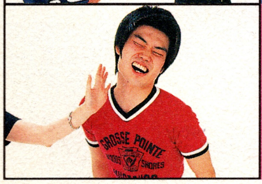
「まだまだ若いだけに、女として磨く楽しみがある」(18歳　学生)などの意見が大多数。



BEST2 友達に頼む

友達なら最も身近で相談しやすい

「遊び感覚で楽しめる」(21歳　フリーター)男同士だとお互いの気持ちがわかるのかも?



BEST3 彼女に頼む

彼女に頼んだら…超怒られそう

「彼女にそんなこと頼んだら、速攻パンチですよ」(23歳　社会人)彼女に頼むのは無謀。

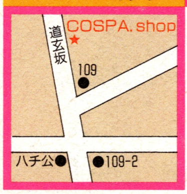
かわいさたっぷりのセーラー服でキマリ!

FASHION ファッション Step.1

茜ちゃんの通う青葉台高校の制服を着れば、気分はもうヒロイン。ソックスは白、クツは黒のローファーで清楚にキメるのがポイント。

キュートな制服をGETできるのはココ!

コスパショップ DATA



東京都渋谷区泉谷ビル2F
☎03-3370-3383

©1996, 1998 ASCII Corp./Bits Laboratory

めざすはサワヤカなポニーテール

HAIR＊MAKE

Step.2

ヘアメイク

活発な印象と清楚な雰囲気を合わせ持つ、茜ちゃんのポニーテール。ロングヘアをキュッとしばるだけという、カンタンさが魅力的。

Before

After

⬅しばった髪が自然なSラインを描く。首筋がスッキリみえて涼しげ。

➡両サイドに残した髪とトップの大きなリボンで、あどけなさを強調。

LESSON

1 **髪を分ける**

クシでとかしながらトップに髪をまとめる。耳にかかる髪は左右均等に残す。

2 **ゴムでしばる**

トップでまとめた髪を、ゴムでしばる。リボンの下で目立たない黒がおすすめ。

3 **リボンをかざる**

最後にリボンを結ぶ。ゴムの結び目がはみ出ないようにしばるのがポイント。

CHECK POINT

男のコの為の…

ヅラ活用法

ショートヘアでも大丈夫

どんな髪型でも茜ちゃんヘアに変身できる便利アイテム。ボンドで地肌に付けると、まるで自分の髪のよう。(注1)

➡ロングヘアカツラ8000円⬇木工用ボンド130円/東急ハンズ

他のヒロインにチャレンジ!! ヘアアレンジ集

『トゥルーラブストーリー2』に登場するヒロインたちの、魅力的なヘアスタイルをチェック！ 自分に似合うヘアを見つけてね。

ポイント

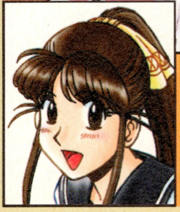
スポーティなポニーテール
ロングヘアの注目は、やっぱり茜ちゃんのポニーテール。肩下以上のロングヘアでないと難。

三つ編みでかわいくキメる
セミロングから両サイドに細い三つ編みを。ハードなムースで前髪をがっちり固めるのがコツ。

両サイドの髪が清楚な印象
真ん中からざっくり2本にしばり分ける。肩のラインに届くぐらいのショートであればOK。

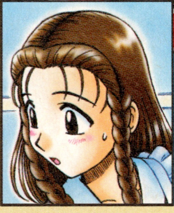
アレンジ

森下 茜



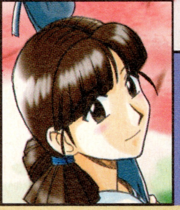
趣味のバスケットをしているときも邪魔にならない、スポーティなまとめ髪

中里佳織



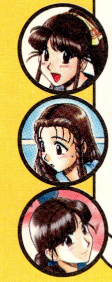
きっちりつくり込まれた前髪が、佳織ちゃんの几帳面で頑固な性格を強調する。

風間こだち



実家のクリーニング屋の手伝いをしてもくずれない、バランスのよいまとめ髪。

あこがれのヒロインに大変身!!

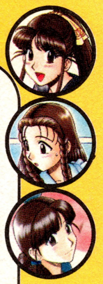


(注1)これは冗談企画です。危険なので、絶対マネしないでください。

知りたい！　フレッシュな茜ちゃんメイク術

MAKE*UP

Step.3

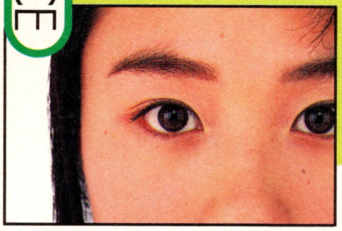


あこがれのヒロインに大変身!!

メイクアップ

茜ちゃんの白い肌は、清楚な印象で好感度バツグン！　素肌のようなナチュラルメイクで、高校生らしさを演出してみて。

FACE　顔　薄目のファンデーションで素肌のようなナチュラルメイクに

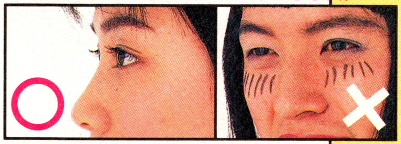


現役高校生の茜ちゃんだから、ノーファンデーションでも全然OK。ファンデーションをつける場合は、白系色を思いっきり薄づけに。

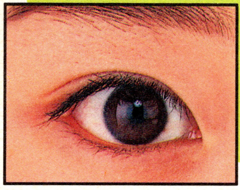
POINT

チークはほんのりピンクに線は描かなくてもOK！

ほお骨より下の位置に、薄いピンクのチークを広めにのせる。イラストの茜ちゃんを真似して、ほおの部分に線を入れるのは厳禁！



EYE　目　黒目を神秘的に魅せるアイライン

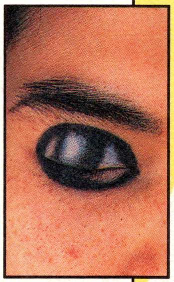


自然な目元を演出するためには、過度のメイクは禁物。まつ毛は透明マスカラで整える程度、アイシャドウはピンク系の色を薄くのばして、あどけない雰囲気に。

POINT

細目の人は思いきって地肌に描いちゃえ

まぶたをとじた状態で、まぶたのうえに黒系の色で瞳を描く。洗顔でカンタンにおとせて、肌へのノリもいい水性ペンキを細目のハケで。(注2)



⬇水性ワイド　450円
ペンキ用ハケ　F225
150円／東急ハンズ

LIP　唇　かわいいピンク系が鉄則

リップはツヤやかなパールピンクがベース。輪郭はベージュピンクのライナーで薄く描く程度に。ピンクの発色をよくするために、日頃の唇のケアが肝心。

パールピンク

➡メイビリンリップスティック36　1500円／アリエ

EYE-BROW　眉　自然なラインを生かしたブラウン色で仕上げる

眉頭から眉尻にむかって、軽くブラウン系の色をのせる。素顔っぽい自然な眉のラインがポイントなので、描きすぎて眉の形を変えないで。

POINT

眉プレートを使って完璧な茜ちゃんメイクをめざす

手っ取りばやく茜ちゃんメイクをモノにできる必須アイテム。コレさえあれば、眉が薄いコでも茜ちゃんそっくりに変身できちゃう！

特別変身アイテム

＊茜ちゃん眉プレート＊

プレートの使い方

1 左の眉プレートを点線に沿って切り抜く

眉プレートの中から好みの表情の眉を選んで、ていねいに切り抜く。使い捨てなので必要な分だけコピーしてね。

2 プレートを眉においてペンシルでぬる

切り抜いた眉プレートを眉にあて、上からペンシルでぬる。コツは、はみ出さないようにていねいにぬること。

(注2)これは冗談企画です。危険なので、絶対マネしないでください。

さらに茜ちゃんに近づくためのチェックポイント

OTHERS

Step.4 その他

より茜ちゃんっぽくなるためのマル秘テクを教えちゃう！小物やアクセサリーへのこだわりはもちろん、しぐさまでを完全マスター。

CHECK 1 小物もそろえちゃおう！

小物も揃えてパーフェクト！

カバンは制服姿をより引き立ててくれる重要なアイテム。茜ちゃん風にさりげなくマスコットをさげるのが、イマドキの青葉台高校チックでとってもキュート。

⬆通学用学生カバン（参考商品）

➡うさぎさんキーホルダー／350円

CHECK 2 ムダ毛の処理は大丈夫？

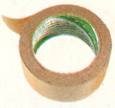
➡イッキに脱毛するのがポイント。

（注3）

男の子は特に気をつけて！

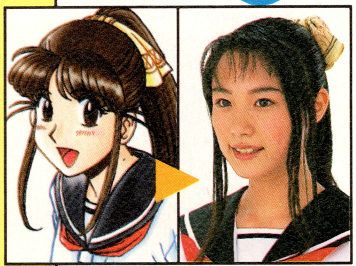
ムダ毛だらけじゃ、せっかくの茜ちゃんメイクも台無し。足からウデ、ワキに至るまで、きれいに脱毛しておくこと。

おすすめ脱毛アイテム



⬆ガムテープ 150円／NICHIBAN

CHECK 3 変身のキメテはスマイルにアリ！



茜ちゃんのカワイイ笑顔をマスターすれば、変身はカンペキ！

思わずチューしたくなる程の、キュートな笑顔をモノにしちゃおう。まずは唇の両端をキュッと引き締め、その状態から下唇の中心を下げる。上手に出来るようになるまで、鏡の前で練習してみて。

⬅口が逆三角形になるまでチャレンジ！

開発担当のからくちCHECK！

こんな茜ちゃんはやめてくれ！

1・コギャルっぽい

ルーズソックスは絶対に許せん!!

清純な女子高生たる者、ソックスは短めの白と決まっとろうが！しかもサンダルに携帯電話ぁ～？話になりませんね。不機嫌極まりない為、コメントを控えさせて頂きます。

コギャルなんて女子高生じゃない!!

2・オヤジくさい

せっかくなら茜らしくかわいらしくふるまってほしい

基本的に、おじさんたちでも茜への変身にチャレンジしてくれて結構なんですよ。でも、あぐらかいたり酔っぱらったりしないで欲しいですね。茜は清純な女子高生ですから、心身共になりきって下さい。

オヤジにも変身する権利はあるが、ふるまいに注意!!

3・ヤンキーっぽい

茜は目で殺したりしません スリッパもちょっと違うかな

茜は心やさしい女の子ですから、こんな挑戦的な目つきは減点ですね。座り方ももっとしとやかに。制服からチラッと素肌が見える分にはいいんですが、思いっきり背中を露出するのは反則です。

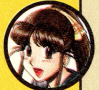
喧嘩厳禁!! 露出は控えめに。

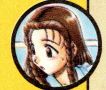
株式会社アスキー 杉山さん

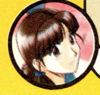
『トゥルーラブストーリー2』の生みの親が、カンチガイ茜ちゃんをたたき斬る！

老若男女どなたでも、変身の権利はあります。でも、変身したからには茜のイメージを壊すようなしぐさは控えてほしいな。

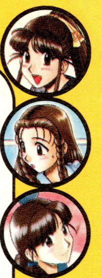
あこがれのヒロインに大変身!!







（注3）これは冗談企画です。危険なので、絶対マネしないでください。



見た目だけ茜ちゃんはダメ!!

『トゥルー・ラブストーリー』に学ぶ

ドキドキポーズで男のコのハートをGET!!

街の男の子はどんなポーズにひかれるのか? 『トゥルー・ラブストーリー』の名シーンをもとに大調査!

イケてる8人の男の子に質問! キミはどんなポーズがスキ?

街で見かけたイマドキの男の子に、一番ドキドキするポーズを選んでもらったよ。茜ちゃんに変身して、ポーズまでマスターすれば、理想のヒロインのできあがり!

マッチーくん(18)

見えそうで見えないキワドさが◎

男の子はやっぱり女の子のセクシーさにひかれるみたい。転んだふりしたセクシーポーズでキマリ。

ヒゲ兄(26)

やっぱ抱きつきはたまんねぇっス!

ポーズをキメたりするよりも、何も言わずに抱きつくのが効果的? オレも抱きつかれてェ〜!

宏之くん(20)

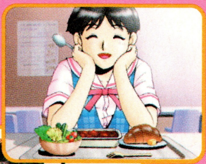
ふとももののエッチっぽさがいいね!

ドキッとするような、何気ないエッチっぽさに女の子の魅力を感じちゃうみたい。

聖一くん(44)

学生時代を思い出すね

学生限定のドキドキシーン。あまくせつない思い出のワンシーンなだけに、男の子の永遠の夢。



黒沢豪くん(21)

見せてごらん…オレがとってあげる

助けてあげたくなっちゃうような、痛々しいしぐさが男心をくすぐる。

だいちゃん(18)

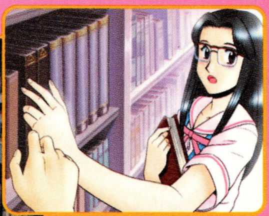
オレにも泣いてすがってくれ!

意外にも、男の子は女の子の涙に弱いみたい。泣きながら肩に抱きついて、彼のハートをGet!!

イヨくん(27)

手の触れ合う瞬間にドキドキしちゃう!

やろうと思ってもできないシチュエーションなだけに、男の子のドキドキ度も高いみたい。



ヨッシー(?)

この子がイチバンカワイイじゃん!

ポーズなんて関係ない、女の子だったらだれでもOK。というイージー思考の男の子も。

ドキドキなポーズをマスターすれば理想のヒロインになれるかも?

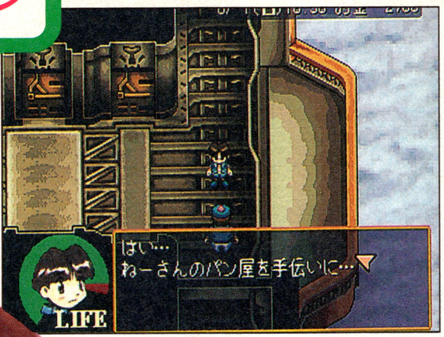
カメラマン 和田篤志 * ヘア&メイク 高橋あかね * スタイリスト 黒田純子 * 女の子モデル 村田あゆみ ……『ヤンジャン』全国女子高生制服コレクションにも登場したよ。これからの活躍が楽しみだね!

村田あゆみちゃんへのファンレターのあて先は

〒101-8050
集英社Vジャンプ編集部
『村田あゆみちゃん』係

村中の女の子と友だちになろう！

どきどきポヤッチオ



⬆街の人は買い物をしたり働いたり、それぞれのスケジュールで暮らしているのだ。

いろんな人に話しかけて大好きな女の子の情報を集めよう！

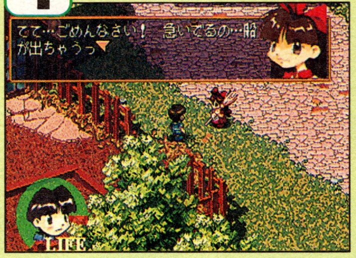
親戚のお姉さんのパン屋を手伝うために、街にやってきた主人公。目標は街のみんなと仲良くなることだ。

⬅□ボタンで「オイッス」とあいさつ。好感度が高いとラブアクションが返ってくる。

キングレコード
発売日／'98年夏予定
機種／プレイステーション
ジャンル／アクティヴコミュニケーション
価格／予価5800円（税別）

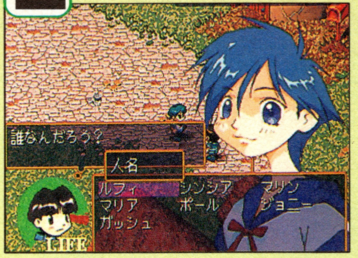
マリアおねえちゃんの女の子と仲良くなるための手ほどき

1 まずは出会いできっかけをつくらなきゃ



⬆毎日、人々のいる場所や話す内容が変わるから、街には出会いのチャンスがいっぱい。

2 他の人に気になる女の子のことを聞いてみて



⬆街の人を見かけたら、聞きたいキーワードを選んで。いろんな人の情報が聞けるわよ。

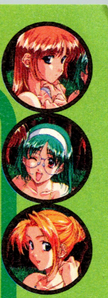
3 話を聞いた女の子とも仲良しになれるわよ

⬆男の子も女の子も、街の人みんながあなたに対して好感度を持っているから、仲良くね。

わたしたちと仲良くなろうよ！

街で評判のかわいい女の子6人を大紹介！ 他にも全25人のキャラとの相性関係が楽しめる。

©King Record Co., Ltd. All Rights Reserved.



中学校時代の同窓会で憧れのあの子と再会!

フレンズ ～青春の輝き～

幼なじみ、悪友、憧れの女の子との異色の同窓会を楽しもう

大学生になった主人公は、中学時代のテニス部の同窓会に参加。自然豊かな星降里高原を舞台に、久しぶりに出会う昔の仲間たちと交流を深める。アドベンチャーゲーム感覚で、異色な同窓会を自分なりに作りあげてみよう。

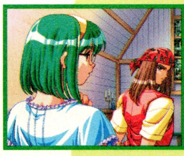
NECインターチャネル
発売日／'98年夏予定
機種／セガサターン
ジャンル／恋愛アドベンチャー
価格／未定

⬆➡ストーリーはフルスペック・モーションでつくられた、クオリティの高いアニメーションで展開する。楽しいイベントが盛りだくさんだ。

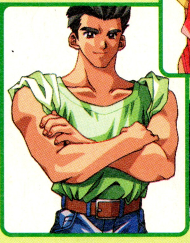
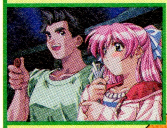
キミは誰との再会を楽しむ?

登場人物は主人公を含めて13人。モテモテタイプの子から地味な子まで、いろんな同窓生がいるのだ。今回は選りすぐりの6人のキャラクターを見どころイベントと合わせて大紹介するぞ。キミはどの子と同窓会を楽しむ?

モテ²系 ／ 地味系 ／ 男の子 ／ 女の子

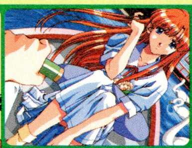


DATA
滝口洋介
趣味はギターとナンパ。主人公とは、中学校時代からの親友である。

DATA
白石竜助
スポーツ一筋に生きてきた体育会系の硬派男。今回の同窓会の幹事だ。

DATA
遠藤進
中学生時代は勉強にすべてをかけていた東大生。受験から解放され明るい性格に変身!



DATA
小早川瑞穂
中学時代に、男子生徒の人気を集めていた美少女。控えめでおとなしい性格が魅力的だ。

DATA
佐伯夏奈子
竜助のことが好きで、今回の同窓会に強引に参加したいちずな女の子。現役女子高生だ。

DATA
青木桃子
ペンションの手伝いをしている、世話好きなお姉さんタイプだ。

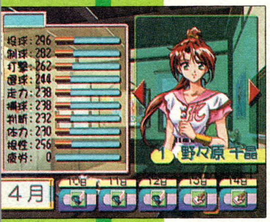
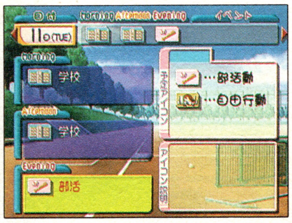
©フェアリーテール／NECインターチャネル

女子野球部のカントクになろう!!

ドキドキ プリティリーグ
DOKI DOKI PRETTY LEAGUE
熱血乙女青春記
Nekketsu-Otome-Seisyunki

13人の女の子部員を育てて日本一の女子野球部をめざせ！

新米教師として霞ケ浦高校にやってきた主人公。キミの使命は17か月の限られた期間内に、女子野球部の13人の部員を育てあげることだ。日本一の女子野球部めざして特訓開始！

⬆各部員ごとに練習メニューを決める。練習内容により、どんなプレイヤーに育つか変わってくる。

エクシング
発売日／'98年8月27日予定
機種／プレイステーション
ジャンル／育成シミュレーション
価格／5800円（税別）

ココがスゴイ 1 なんてったってカワイイ！

かわいいユニフォームから伸びる、白くて細い足。練習中にこぼれるさわやかな笑顔がたまらない!?

女子野球部はココがスゴイ！

カワイイ外見とはうらはらに、みんな素晴らしい野球のセンスの持ち主。そんな魅力たっぷりの女の子野球部のすべてを徹底解析しちゃうぞ！　女子野球部のスゴさをとくと見よ!!

ココがスゴイ 2 秘打がキョーレツ！

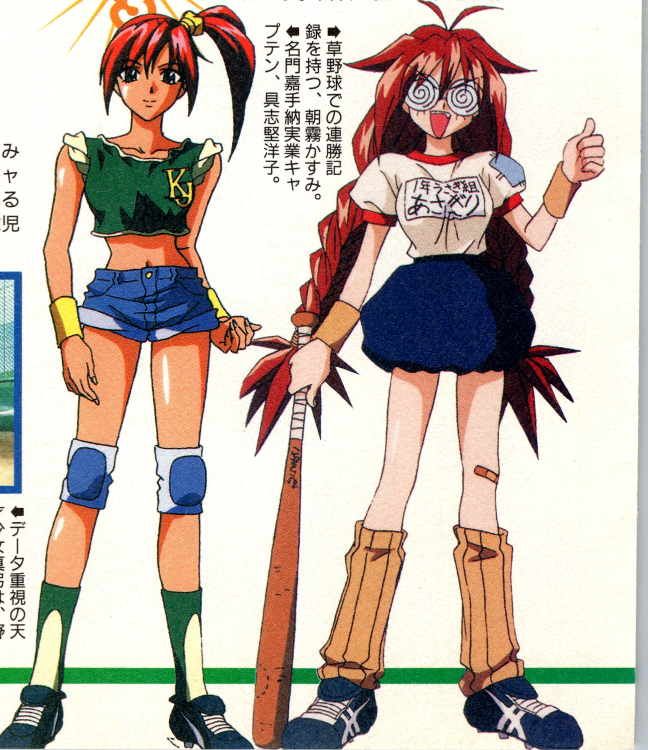
女だからってあまくみちゃいけない。各キャラクターが持っている秘打は、並の高校球児にはマネできない！

➡剣道部主将なのに野球部に在籍する知美。剣術を応用した秘打にボールは砕け散る！

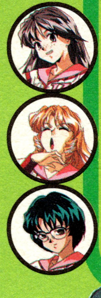
⬅データ重視の天才少女真弓は、野球よりも研究や発明が得意である。

ココがスゴイ 3 ライバルがくせ者ぞろい！

霞ケ浦高校のライバルは、もちろん女子野球部／　どの女の子も個性ゆたかで一癖ありそうなキャラクターばかり。苦戦を強いられそう!?

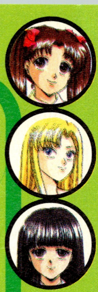


➡草野球での連勝記録を持つ、朝霧かすみ。
⬅名門嘉手納実業キャプテン、具志堅洋子。



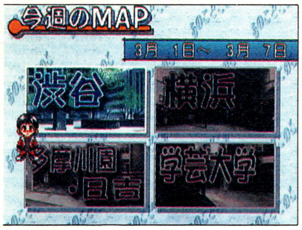
© XING 1998

みんなで遊べる新感覚ボードゲーム



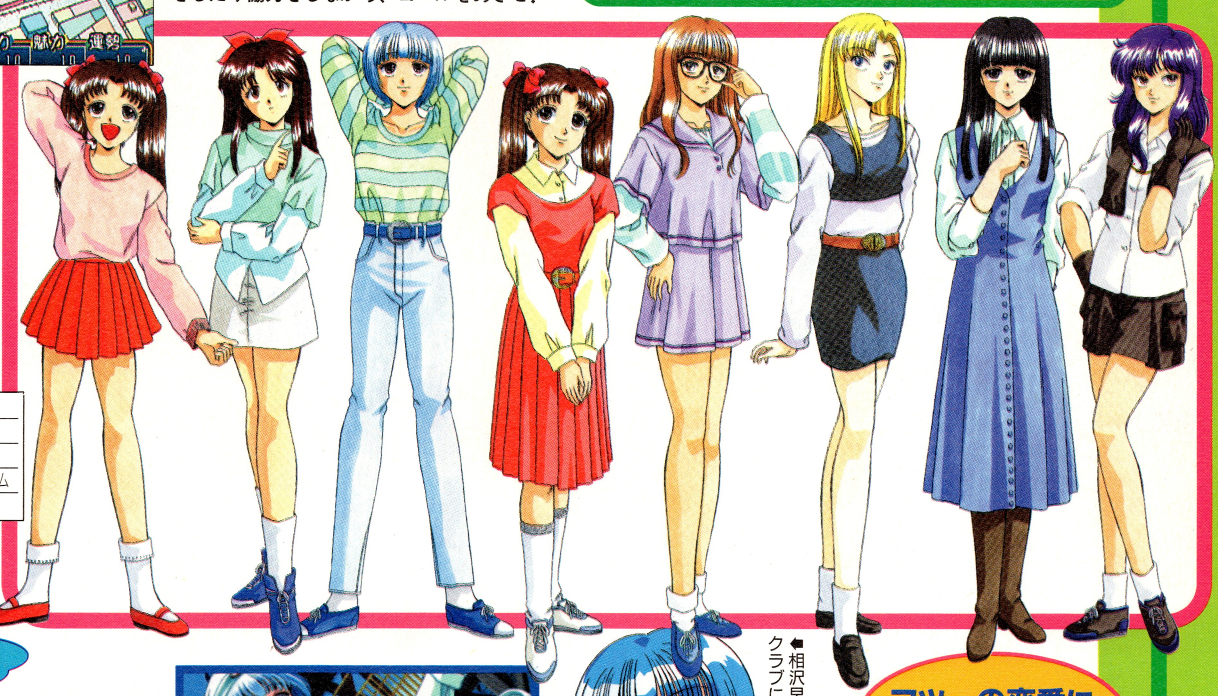
あのこどこのこ

⬆マップ内で、女の子と会話するネタを手に入れよう。
⬇4つの街の中から好きなマップを選ぶことができる。



友だちと一緒に女の子をめぐって戦える！現実さながらのボードゲームだ

最大４人同時プレイで、グループ交際気分が味わえる恋愛ボードゲームの登場。女の子に告白をしてＯＫされたら勝ちだ。他の人の邪魔をしたり協力をしながら、ゴールをめざせ！



サクセス
発売日／'98年８月６日
機種／プレイステーション
ジャンル／新感覚恋愛対戦ボードゲーム
価格／5800円（税別）

パーティーモードで

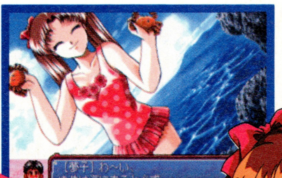
グループ交際を楽しんじゃおう!!

キミはどんな女の子をねらう？

登場する12人の女の子は、行く場所や気分によって服装や髪型を変える、おしゃれな子ぞろい。仲良くなった女の子は友だちに紹介できるぞ。あらかじめ好きな子に狙いをつけておくと、友だちとのかけひきがより熱くなる。

⬅相沢早苗は、毎日テニスクラブに通う活発な女の子。

⬇姉の愛子はちょっぴり内気で恥ずかしがりやさんなのだ。



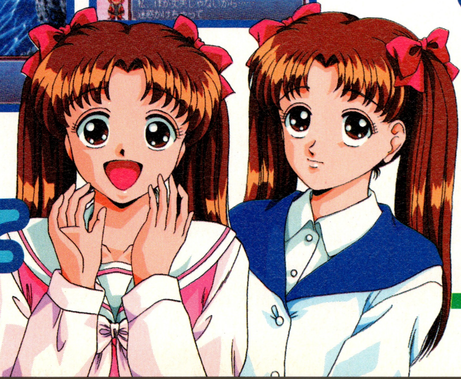
➡妹の夢子は、とっても無邪気で明るい女の子。他人から幼く見られるのが悩みの16歳。

サワヤカなキミには

スポーツ系の女の子

恋愛なれしているキミは

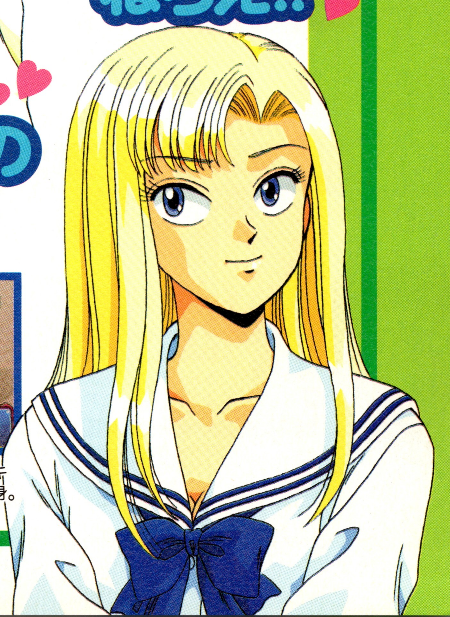
姉妹まとめてGet!!



⬆金髪が自慢の元気っ娘、キャシー。カリフォルニア出身。

フツーの恋愛にあきちゃったキミ

外人をねらえ!!



©SUCCESS 1998

ドキドキワクワク魅惑の社会人ライフ♡

ゆうわくオフィス恋愛課

タカラ
発売日／'98年7月30日
機種／プレイステーション
ジャンル／オトナの恋愛シミュレーション
価格／5800円（税別）

仕事も恋愛もデキる男をめざせ！

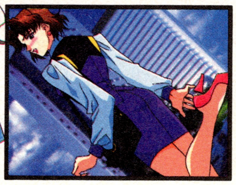
新社会人として株式会社トレジアに入社した主人公。色々な部署の手伝いをして、女の子との出会いと接触のチャンスを見つけるのだ。仕事に打ちこむキミに女社長や女子社員が注目している。みごとビジネスマンとして成功し、彼女たちのハートをつかめ！

⬆実際の社会生活は辛いけど、ゲーム中ではドキドキの恋愛イベントが盛りだくさん。
➡退社するときに、その日の仕事の成果が表示されるぞ。

ゆうわくされまくりの 恋愛課長一日の生活

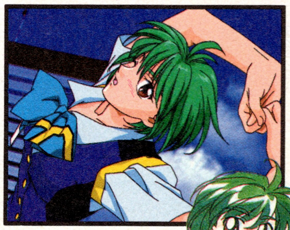
株式会社トレジアの1日は誘惑がいっぱい。主人公の1日の生活を追いながら、さまざまな誘惑を体験しちゃえ！

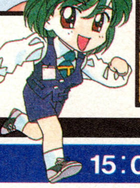
朝の誘惑♡



⬆出社時に上司の山下さんに出会う。困った顔にドキッ♡

おひるの誘惑♡

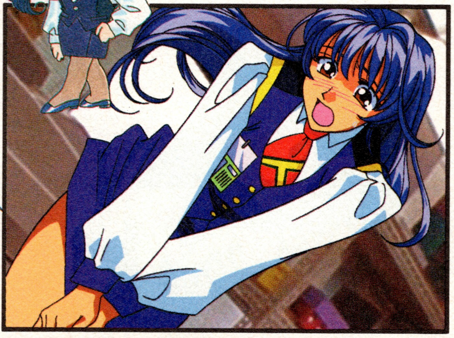


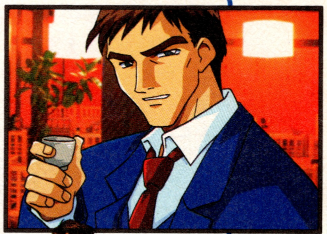


⬆疲れた体を伸ばす秋月さん。思わずマッサージしてあげたくなっちゃった…。

お仕事中誘惑♡

⬇同期の矢作と偶然出会った。そして とてもドキドキな気分にさせられた。





⬆長部部長と一杯。プロジェクトについて説教されてドキッ。

アフター5誘惑♡

AM 8:00　12:00　PM 15:00　18:00　20:00

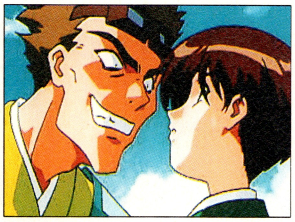
©TAKARA Co., LTD. 1998

女の子版桃太郎の近未来活劇！

コナミ
発売日／'98年8月27日
機種／プレイステーション
ジャンル／インタラクティブアニメ
価格／5800円

dancing blade かってに桃天使！

⬅自分で選択肢を選べる、新感覚のアニメーションなのだ。
⬇選択肢によって物語が変わる。



桃から生まれた桃姫が鬼退治に出発！

舞台は魑魅魍魎が徘徊する剣と魔法、科学が同居する不思議な世界。桃から生まれた桃姫が、自分の出生の謎を知るために旅に出る物語だ。ともに旅に出る頼もしい仲間、キジメ、お狗、猿吉といっしょに、にぎやかな冒険が始まる！

おとぎ話の世界を楽しむための 桃天使おとぎ度チェック!!

桃天使の中のおとぎ話な部分をピックアップ。

悪者
鬼が島を拠点に、ナヨタケが作りだした鬼型ロボットだ。都の壊滅をもくろんでいる。

桃太郎 桃姫
正義感が強く、曲がったことが大嫌い。忍者村で育ったため、運動神経はバツグンなのだ。

サル 猿吉
パワードスーツに身を包んだ正体不明の人物。底知れぬ力の持ち主だ。

イヌ お狗
マイペースなのんびりやさん。回復系の魔術が得意な、優しい少女。

キジ キジメ
お色気たっぷりのイケイケねーちゃん。ムチを集めることが大好き。

主人公
桃姫の幼なじみ。どこにでもいそうな、目立たない普通の男の子だ。

主人公と桃姫が悪を斬る！

ロボットの鬼を退治するために鬼が島に渡る。これぞまさしく近未来版の桃太郎の物語だ！

おとぎ度 100%

キジメのセクシーポーズがたまらない！

露出度の高い服で、男を誘惑するキジメ。おとぎ話にあるまじき行為だけどかわいいからOK。

おとぎ度 −100%

なんとかぐや姫まで登場だ！

竹から生まれた女の子。研究や発明が大好きで、自作の鬼型ロボットを手下に仕えている。

おとぎ度 90%

おともはもちろんイヌ・サル・キジ

桃太郎のお供はもちろんコイツら。でも名前がイヌ、サル、キジなだけで、その他は正体不明。桃姫との出会いも単なる偶然か。

おとぎ度 80%

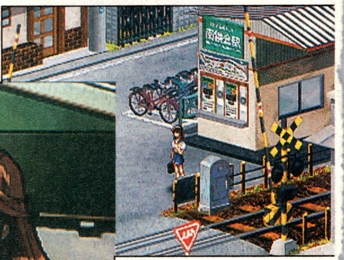
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.CHARACTER ©KONAMI、京都アニメーション

小説『時をかける少女』がマルチアドベンチャーゲームになった！

未来と過去を行き来する不思議な少女のSF物語

バンダイ
発売日／'98年秋予定
機種／プレイステーション
ジャンル／アドベンチャー
価格／5800円（税別）

小説『時をかける少女』のストーリーを、ゲームとしてアレンジしたアドベンチャーゲームだ。主人公はタイムリープという不思議な能力を持つ、和子という女子高生。遠い過去から未来を行き来する、壮大なマルチエンディングストーリーが楽しめるぞ。



⬆プレイヤーは主人公の和子を操作して、学校内や町中を移動する。⬅友だちや街の人と話をして、物語の謎を徐々に解決していこう。アイテムが入手できることもある。

幽霊騒動の謎を暴け!!

主人公たちが一番最初に遭遇する不思議な出来事が、学校の幽霊騒動。校内に現れるという謎の美少女幽霊と、目撃者を大紹介！

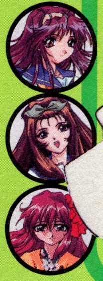
謎の少女
夜の学校にやってくる幽霊。「和子たちに助けを求めているらしい」ということ以外はすべて謎だ。

主人公
芳山和子
物語のヒロイン。幽霊騒ぎの日にラベンダーの香りを嗅ぎ、不思議な能力を持ってしまう。

深町一夫
スポーツ大好きの元気な男の子。和子と真理子とは幼なじみ。

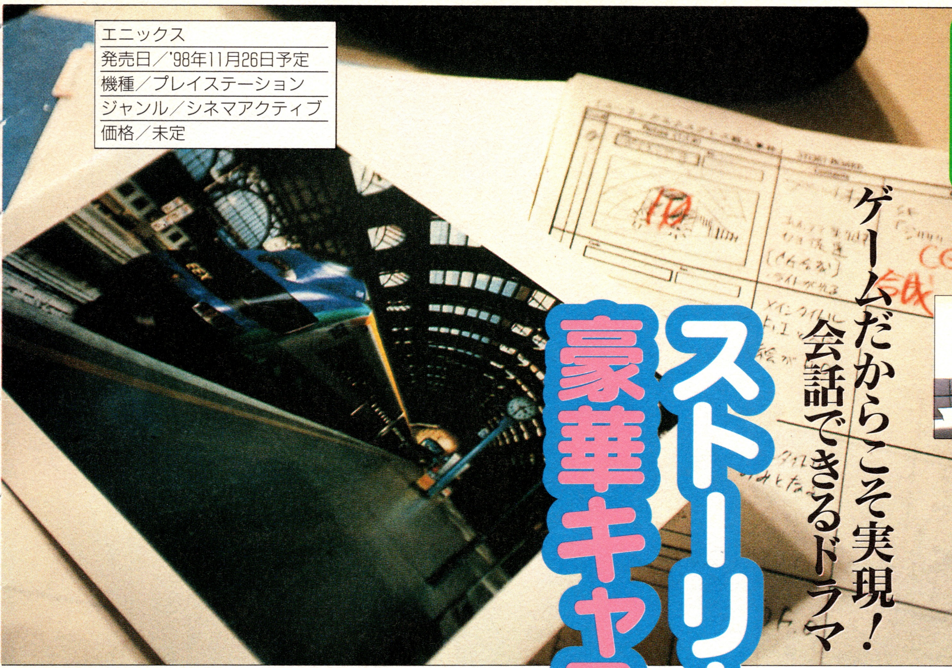
神谷真理子
和子の親友でクラスメイト。新聞部に所属し、将来の夢はジャーナリストという行動的なお嬢様だ。

朝倉五郎
和子のクラスメイト。小学校の時に事故で両親を失った。悲しい過去を持つ。クールで大人びた雰囲気の少年。



©1998 BANDAI

全編実写で贈る新感覚ゲーム

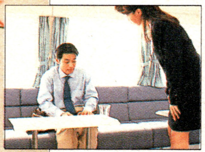


エニックス
発売日／'98年11月26日予定
機種／プレイステーション
ジャンル／シネマアクティブ
価格／未定

ユーラシアエクスプレス殺人事件

ゲームだからこそ実現！会話できるドラマ

ストーリーを盛りあげる豪華キャストを大公開!!

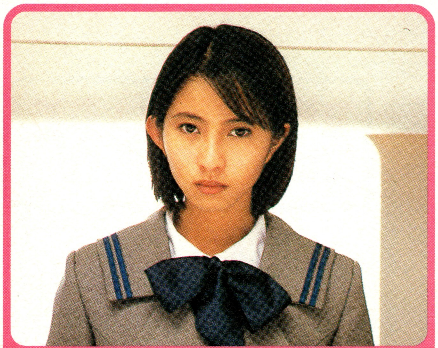


➡プレイヤーは、助手の女子高生つばさとともに、事件の謎に迫るのだ。

探偵になって事件の謎を解き明かすシネマアクティブ第一弾!

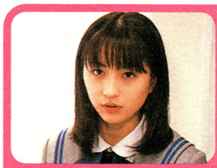
ユーラシア大陸を横断する「ユーラシアエクスプレス」に乗って、修学旅行を楽しんでいた私立黎明女学園の生徒達。突如、引率の教師が何者かに殺害されたことから物語は始まる。キミは探偵となって、事件の謎を解明するのだ。

超豪華な出演者との会話で、ゲームが進むのでまるで自分がドラマに出演している気分だ。



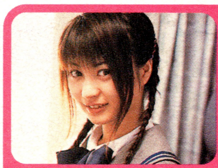
主人公
田宮京子
キャスト 榎本加奈子

付属の幼稚舎から黎明女学園に通う知的な女の子。特技はバイオリンとバスケットボール。色々なことに気が付くまめな性格の持ち主だ。人望が厚くリーダー的な存在で、事件解決に協力してくれる。



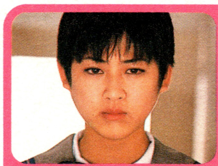
リーダー的存在
山路真由美
キャスト 中島礼香

天性のカリスマ性を持っていて、事件中にも自然とリーダーシップを発揮。彼氏と別れたことがいまだに尾を引いていて、最近元気がない。



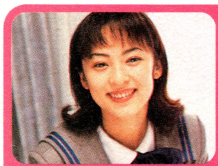
ごくフツーの女の子
和田雪乃
キャスト 新山千春

成績は中の上、過去に特に問題を起こしたこともない普通の女の子。弓道部に所属しており、趣味は読書に音楽鑑賞と、少々内向的なタイプだ。



コンプレックス強し
佐野はるか
キャスト 馬渕英里何

苦労人で人がいいが、金持ちへのコンプレックスが強い父を持つ。父の影響のせいか、同級生へのコンプレックスが強く、カラにこもりがち。

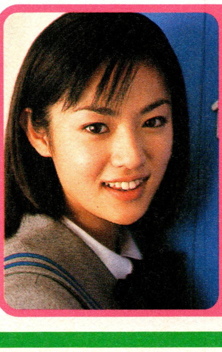


多趣味な少女
本郷あみこ
キャスト 佐藤仁美

自己中心的に話をすすめていくクセがある。今一番興味があることは写真だが、割と飽きっぽいタチなので、コロコロ趣味が変わるようだ。

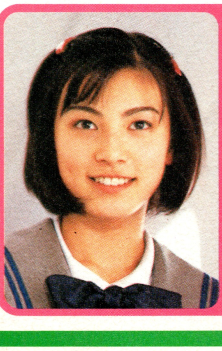
主人公の助手
片岡つばさ
キャスト 東山麻美

家出人捜索で知り合った探偵の人柄に惹かれ、2年程前からほぼムリヤリ助手として働くようになる。とっても好奇心が旺盛で活動的なタイプだ。



典型的なお嬢様
土井原早苗
キャスト 深田恭子

仲間内でも一番幼く見られていて、みんなから妹のようにかわいがられている。マジメでウブな性格がかわいいが、世間にもまれていないお嬢様。



子供っぽい女の子
森沢千夏
キャスト 加藤あい

色々なアクセサリーを集めることが趣味の、子供っぽい女の子。社交的な性格だけど、自己中心的な性格の為、親友とよべる友だちはいないようだ。

© Four Some・SYSTEM SACOM・ENIX 1998

時の流れに身をまかせ

アーベル／イマディオ
発売日／'98年冬
機種／プレイステーション
ジャンル／ロールプレイング&アドベンチャー
価格／未定

3人の主人公が3つの時を駆けめぐる

舞台は現代、過去、未来の3つの世界。それぞれの時代の主人公が運命に立ち向かうべく戦う。

現代編の主人公たち
主人公の真道カズミ(中央)は一流のハンター。橘レイナ(左)、妹のアイ(右)と共に遺跡発掘調査に出かける。

©1998 Abel Inc. All Rights Reserved.

⬆⬅それぞれの主人公が時を越えて他の主人公と出会う。『マルチタイムザッピングシステム』が楽しめる。

告白、それは始まりに過ぎなかった…

毎日コミュニケーションズ
発売日／'98年9月3日
機種／プレイステーション
ジャンル／恋愛シミュレーション
価格／6800円（税別）

恋愛のあらゆる要素を詰めこんだドラマだ

プレイヤーが圭かめぐみ、どちらかの主人公になって、学校や寮での恋愛を体験するSLGだ。

⬆主人公は男女どちらかを選ぶことができる。

女主人公　河合めぐみ
表裏のない性格で誰からも好かれているが、本人は鈍感なようだ。

男主人公　葛城圭
不器用でかなり鈍い性格。努力家で、まじめな面も持ちあわせている。

©1998 Mainichi Communications Inc. /Family Soft Co.,Ltd.

➡選んだ主人公によって起こるイベントも変化。

娘たちの人生を決めるのはキミだ!!

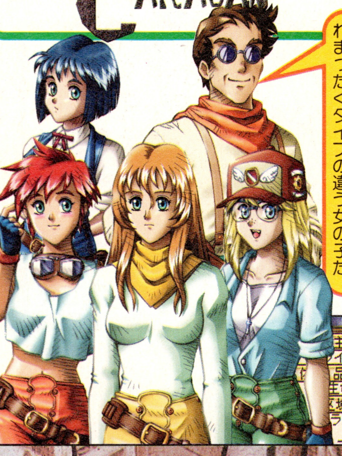
テンキー／イマジニア
発売日／'98年8月6日予定
機種／プレイステーション
ジャンル／ドラマティック育成シミュレーション
価格／5800円（税別）

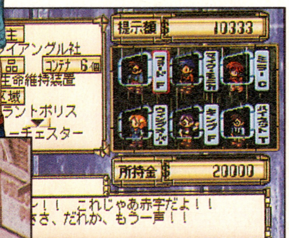
キャラバン運営と娘の育成を楽しもう

貿易商人になって資金を稼ぎながら、4人の娘たちを育てるシミュレーションゲームの登場！

フォード一家の面々
主人公フォードと4人のかわいい娘たち。姉妹といっても、それぞれまったくタイプの違う女の子だ。

©1998 TENKY Co.,Ltd. ©1998 Imagineer Co.,Ltd.





⬆⬅育成と交易を両立させることが家族円満の秘訣。商売に力を入れすぎると娘との会話が減り、寂しい家庭になってしまう。

夢と希望と冒険心たっぷりのシミュレーション

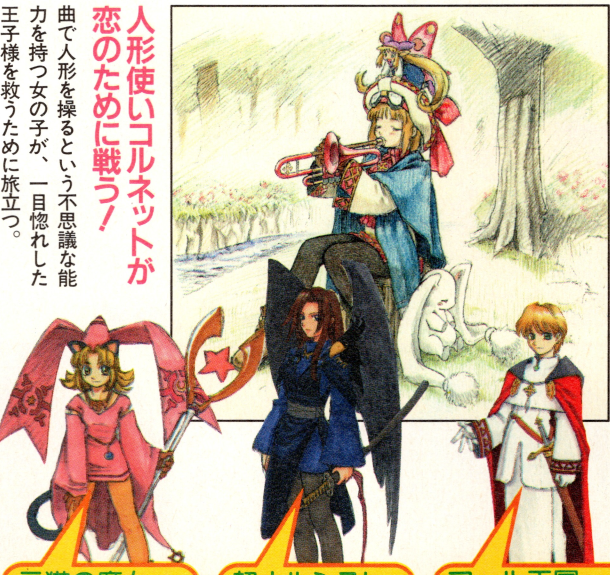
日本一ソフトウェア
発売日／'98年冬予定
機種／プレイステーション
ジャンル／シミュレーションRPG
価格／未定

マール王国の人形姫
Puppet Princess of Marl's Kingdom

人形使いコルネットが恋のために戦う！

曲で人形を操るという不思議な能力を持つ女の子が、一目惚れした王子様を救うために旅立つ。

©1998 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.



元猫の魔女ミャオ
わがままでお気楽な性格。ドラゴンを呼びだす召喚魔法の使い手だ。

超ナルシストクロウディア
カラスが変化した魔女。スピードと剣技で彼女の右に出る者はいない。

マール王国王子様
主人公が一目惚れした王子様。賢くて優しい典型的な王子様タイプ。

悪徳が世の中を支配するファンタジーRPG

BLACK/MATRIX

NECインターチャネル
発売日／'98年8月27日予定
機種／セガサターン
ジャンル／シミュレーションRPG
価格／6800円（税別）

ご主人様と部下が繰りひろげる本格SLG（シミュレーションゲーム）

女性キャラのご主人様が、持つ男性キャラの部下を従えて戦う。ふたりの恋愛要素も楽しめるぞ。

©フライト・プラン／NECインターチャネル
イラスト：土屋杏子

猫になって彼女の本当の気持ちを確かめよう！

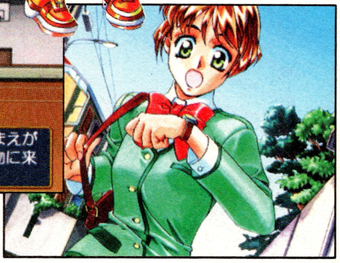
猫なカンケイ

ビクターインタラクティブソフトウエア
発売日／'98年10月予定
機種／プレイステーション
ジャンル／超接近恋愛シミュレーション
価格／5800円（税別）

学校では見られない彼女の素顔を猫で体験

2学期半ばからクリスマスまでの間に、同じ高校の7人の女の子の中のひとりと仲良くなろう。

©1998 Victor Interactive Software Inc.



⬆➡主人公が猫になって女の子の家を訪れる「猫モード」で、好きな女の子の本当の気持ちが探れちゃうのだ。

個性豊かな勇者を育てあげよう！

FAVORITE DEAR
フェイバリット・ディア

NECインターチャネル
発売日未定
機種／プレイステーション
ジャンル／シミュレーション
価格／未定

©NEC Interchannel,Ltd.©SOFIX

天使になって世界を平和へと導こう！

プレイヤーが天使になって、荒廃した世の中を救う勇者を育てるシミュレーションゲームだ。

⬇勇者候補の中から最大6人が共に戦う白熱のバトル。

⬅勇者候補を導き、数々のイベントを通して、彼らの物語をつくっていこう。

冒険者学校を舞台に繰りひろげられる友情と恋愛

Wizard's Harmony ～another story～（仮）

アークシステムワークス
発売日／'98年夏
機種／プレイステーション
ジャンル／育成シミュレーション
価格／5500円（税別）

アカデミーの仲間との人間関係を楽しもう

ウイザーズアカデミーの学園生活で、16人の仲間とのさまざまな恋愛や友人関係を築いていこう。

➡キャラクター同士の交友関係から、新たな友人ができたりもするのだ。

©1998 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

KONAMI
コナミが贈るインタラクティブアニメ
桃姫見参。
コナミから新キャラクターデビュー。
その名も、桃から生まれた「桃姫」だ。
プレステ、グッズと目が離せない大活躍。
今後の活躍に乞うご期待。
桃姫
猿吉
キジメ
お狗
主人公

作品 第1弾は、豪華絢爛SF時代冒険絵巻。

dancing blade かってに桃天使!™

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. CHARACTER / ©KONAMI, 京都アニメーション

画面はすべて開発中のものです

時は遥か昔でも遠い未来でもない、剣と魔法と科学が同居する「平聖」と呼ばれる時代。桃から生まれた女の子「桃姫」がおりました。自分の出生の秘密を探ろうと、ある日彼女は仲間たちと旅に出たのでありました。そんな桃姫一行が向かった都では、オニ達が日夜大暴れしており、さらに新たな恐怖が都を襲うのでありました。はたして桃姫たちは数々の困難を無事に乗り切り、見事出生の秘密を知ることができるのでしょうか?
驚異の完全デジタルで贈る豪華絢爛インタラクティブアニメ、もうすぐ始まり始まり〜。

- プレイヤーの選択した行動で、ストーリーが変わっていく「インタラクティブアニメ」。だからエンディングもさまざま。
- OVA(オリジナルビデオアニメ)も吃驚(びっくり)の完全デジタルアニメーション。総時間は、なんと60分。
- 桑島法子、緒方恵美、宮村優子、ならはしみき、白鳥由里など、超豪華声優陣を起用。

プレイステーション用ソフト インタラクティブアニメ

8月27日発売予定 メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

大容量! CD-ROM 3枚組

KCET PlayStation®

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

桃天使グッズも見参。

8・27 ON SALE

CP784

コナミコレクションカード
「DANCING BLADE かってに桃天使!」
CP784 Box/CP783 Pack

カードはすべてクリアタイプ。さらに武本康弘氏の描き下ろしイラストを含む豪華版だ!
メーカー希望小売価格 CP784 ¥6,000(税別)
CP783 ¥400(税別)

CP783

CP785
コナミコレクションカードファイル
「DANCING BLADE かってに桃天使!」
コレクションカードを完全収納できる特製ファイル。スペシャルカードつき。
メーカー希望小売価格 ¥2,500(税別)

CP794 表紙 / 中面

CP794
「DANCING BLADE かってに桃天使!」
テレホンカードセット
桃姫、桃天使の50度数テレホンカード登場。2枚セット豪華台紙入り。
メーカー希望小売価格 ¥2,500(非課税)

CP795
「DANCING BLADE かってに桃天使!」
クリアファイルセット
登場キャラクターのクリアファイルが6枚セットで登場です。
メーカー希望小売価格 ¥1,500(税別)

ミュージックCDも見参。

シングルCD「Believe」桑島法子/好評発売中 ¥1,020(税込)
●桃姫C.V.桑島法子が歌う「DANCING BLADE かってに桃天使!」オープニングテーマ

「DANCING BLADE かってに桃天使! オリジナルサウンドトラック」9月4日発売 ¥2,243(税込)
●「DANCING BLADE かってに桃天使!」のオリジナルゲームサントラ登場。ゲームの感動が君の耳によみがえる。
発売元:コナミ株式会社/販売元:キングレコード株式会社

KONAMI CREATIVE PRODUCTS

コナミ株式会社

本社/〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

北海道コナミ株式会社/東北コナミ株式会社/東京コナミ株式会社/埼玉コナミ株式会社/神奈川コナミ株式会社/愛知コナミ株式会社/北陸コナミ株式会社/大阪コナミ株式会社/兵庫コナミ株式会社/中国コナミ株式会社/四国コナミ株式会社/九州コナミ株式会社/中央コナミ株式会社

●商品に関するお問い合わせは お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573(ハロー コナミ) [ナンバー・ディスプレイ]を利用しています。 営業時間:月〜金(除祝日)10:30〜12:00 / 13:00〜17:00 電話番号はお間違えのないようにおかけください。
●最新情報は コナミテレフォンサービス 東京 03-3436-2277 大阪 06-455-0477 (毎月第2・4月曜日 内容一新) ●インターネット情報サービス ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/

©1996, 1998 ASCII Corp.／Bits Laboratory

ASCII SOFT

PlayStation

胸の中のフォトグラフ。
君の微笑みで埋めつくしたい。

プレイステーション用ソフト 恋愛シミュレーション

True Love Story★

トゥルー・ラブストーリー2

'98.12.10発売予定

CD-ROM 3枚組

一学期 DISC

二学期 DISC

三学期 DISC

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10

ASCII 株式会社アスキー

ブイジャンプ 特別増刊 1998

平成10年9月15日発行 ●編集人：吉倉英雄 ●発行人：山路則隆
●発行所：集英社 〒101-8050 東京都千代田区一ツ橋2-5-10 編集部 03-3230-6330 販売部 03-3230-6393

定価680円 本体648円

雑誌 11324－9 Ⓛ1998.10.05

T1111324090680

©Shueisha 1998
Printed in Japan